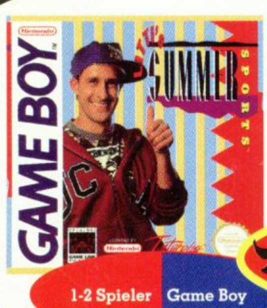

5/93 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTERSPIELE- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.8400/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 30,-
Fun & Action
Krieg der Konzerne
SYNDICAT
Alles über Bullfrog's
neuesten Strategiestreich
STERN
STUNDEN
• Buzz Aldrin
• X-Wing
• Ring World
• Subtrade
• Mechwarrior
• Starfox
Schöner sterben
LEMMINGS 2
Abgecheckt: Der Nachfolger
zum Knuddelknüller im Test
Sechserpakt
EMPIRE
Deluxe
Der Strategieklassiker geht ans Netz

Neues für die Nintendo-Sport-Fans:





Litti´s Summer Sports
Der Game Boy wird zum Stadion. Super Gags, heißer Sound und massig Spielspaß - auch zu zweit!



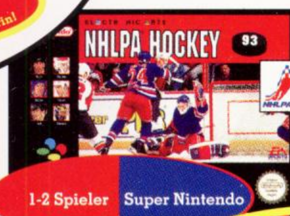
1-2 Spieler | Game Boy



PGA Tour Golf
Vier perfekt digitalisierte Original-PGA-Plätze, Top- Animation. Mit Battery-Backup!

1-2 Spieler | Super Nintendo



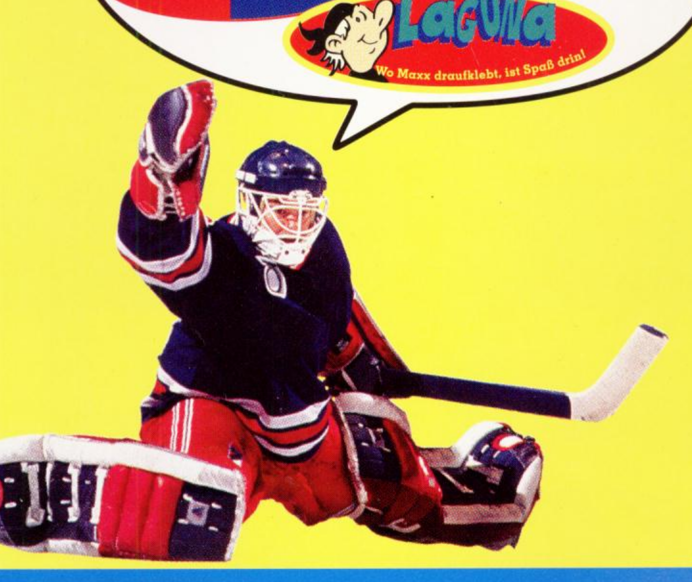


NHLPA Hockey `93
Wie live dabei: Der Puck jagt über´s Eis, atemberaubende Kombinationen bringen Dich herrlich in´s Schwitzen!

1-2 Spieler | Super Nintendo

LAGUNA
Wo Maxx draufklebt, ist Spaß drin!















LINE

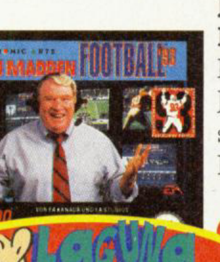
...by LAGUNA VIDEO GAMES®

NEU!



Auf alle Spiele mit diesem Zeichen gibt´s ab sofort die LAGUNA-Spaßgarantie: Einmalig 4 Wochen Umtauschrecht gegen ein anderes LAGUNA-Spiel mit Spaßgarantie-Sticker für das gleiche System!

Superheiße Sportspiele mit Spaßgarantie!

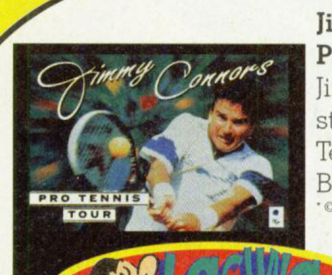


John Madden Football `93

Ihr wißt es längst: Wo John Madden drauf-steht, ist Volldampf drin. Football at it´s best!

1-2 Spieler | Super Nintendo

LAGUNA – Wo Maxx draufklebt, ist Spaß drin!



Jimmy Connors Pro Tennis Tour*

Jimmy "Jimbo" Connors steht für die schärfste Tennissimulation, seit Bälle rund sind!

* © UBI Soft + BlueByte

1-2 Spieler, mit Adapter bis 4 | Super Nintendo

LAGUNA – Wo Maxx draufklebt, ist Spaß drin!



* Einfach innerhalb 4 Wochen ab Datum des Kaufbeleges den Kaufbeleg, das Originalspiel mit Verpackung und 6.- DM in bar oder per Scheck als Portokostenpauschale an LAGUNA einsenden.

intern



Abwärts: Schneemann Knut gibt die allgemeine Richtung an.

Blechschaden

Daß die *POWER-PLAY*-Redaktion ein etwas angespanntes Verhältnis zur kalten Jahreszeit hat, zeigte sich auch in dieser Wintersaison überdeutlich. Als ersten erwischte es Knut, der auf eisglatter Fahrbahn seinen italienischen Kleinwagen in Blechspaghetti verwandelte. Nur die angelegten Sicherheitsgurte retteten ihn und Freundin Ramona vor Schlimmerem. Originalton Knut: "Aber bei *Super Mario Kart* hab ich schon die 150-ccm-Liga geschafft." Als nächster kam Michael ins Schleudern. Sein bestens gepflegter und TÜV-geprüfter Oldi-Benz machte Bekanntschaft mit einem vorwitzigen bayerischen Schneepflug und hat seitdem einen nagelneuen Kotflügel. Um das Crash-Solidaritäts-Trio komplett zu machen, beendete Autoneuling Martin ein besonders kompliziertes Einparkmanöver mit einer dicken Beule im Lack und zerbröselten Rücklichtern.

Von soviel verkehrstechnischem Winterfrust arg gebeutelt, beschloß der Rest der Mannschaft den Naturgewalten abseits der Straße zu trotzen und fuhr zum Rodelwochenende ins benachbarte Österreich. Diesmal blieben zwar alle Autos heile, dafür gab es arge Blessuren bei der Rodelcrew. Besonders Christian "Terminator" Duisburg fiel dabei durch rüdes Schlitten-Handling auf und pflügte eine Schneise der Verwüstung durch den Kollegenkreis. Inzwischen ist der letzte Muskelkater ausgeheilt, und die Redaktion darf sich auf eines ihrer Lieblingsspielchen vorbereiten. Getreu nach dem Motto: Größer, schöner, weiter, besetzt unsere Truppe neue Büroräume und stellt dort ihre Spielgeräte auf. Näheres über die Aktion "Der große POWER-Umzug" erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe.

Umzug: Der Spieleschatz wird in Sicherheit gebracht und von geschultem Personal sorgfältig verpackt.

Eine starke Truppe: Das gemischte *POWER-PLAY*- und *VIDEO-GAMES*-Team vor dem Start.

Einen streßfreien Monat ohne blaue Flecken wünscht Euer

Power-Play-Team

+++phone+06107+9300+++
+++telex+message+++005400+7728+049+++xxpl+
+++laguna+videogames+++to+whom+it+may+concern+++

neueste testergebnisse

laguna videospiele
für alle nintendo-systeme

another world
"...eines der innovativsten Produkte des letzten Jahres" (Video Games 2/93)

lemmings
snes: strategiespiel des jahres (video games 2/93)
snes: "...gehört in jede spielesammlung!" (der medienmarkt 21/92)
game boy: "...für jeden tüftler ein muß" (video games 2/93)+++

b.c. kid
"... prima gelungen ... tolle spielbarkeit!" (video games 3/93)

star wars*
"...action-elemente von jump'n'run bis raumschlacht ...
schöne, detaillierte grafik" (asm 3/93)

the flintstones**
"...witzige feinde, niedliche reit-saurier ... jump'n'run
zur reinen freude!" (video games 2/93)

dino city
"... ein spiel zum verlieben ...", "... an witziger niedlichkeit
kaum zu übertreffen ..." (Video Games 9/92)

nhlpa ice hockey `93
"... das beste software-eishockey aller zeiten!" (power play 3/93)

jimmy connors pro tennis tour***
"... konkurrenten ... fegt dieses modul 6:0 und 6:0 vom platz" (video games 1/93)

litti´s summer sports (track meet)
"... animationen und grafische gags vom allerfeinsten ..." (power play 9/92) "
... unbegrenzter spielspaß!" (video games 8/92)

pga tour golf
"mit abstand die beste golf-simulation auf dem super nes ..."
(play time 2/93)

john madden football `93
"... erstklassig gestaltet ... brilliante spielkontrolle ..." (video games 2/93)
"... brillante football-simulation..." (power play 3/93)

mfg
laguna videogames+kelsterbach+++

+++mehr infos in den laguna-anzeigen - auch in diesem heft!



TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX

TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX



116

Tatort Mega Drive: Ein falscher Hase trifft einen echten Spaten

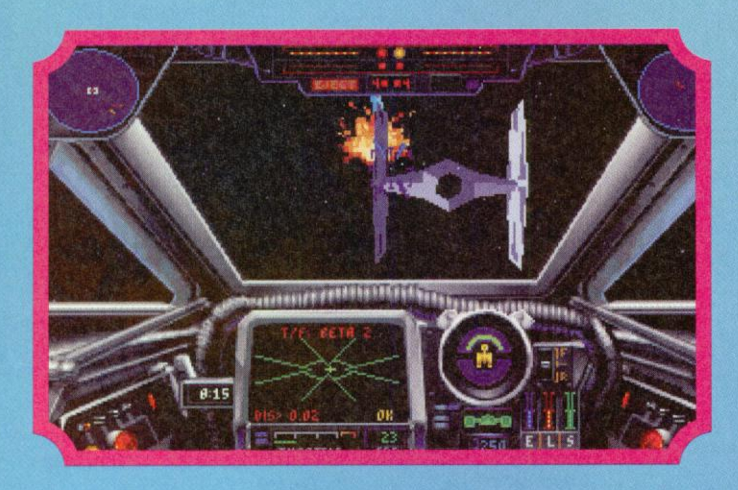


22

Gleich ist es mit dem TIE vorbei: Der X-Wing im Kampfgetümmel

22

Die Star Wars-Gemeinde tobt: Der Falke schnaubt nicht durchs All





Aktuell

Unter der Lupe

Computerspiele-tests

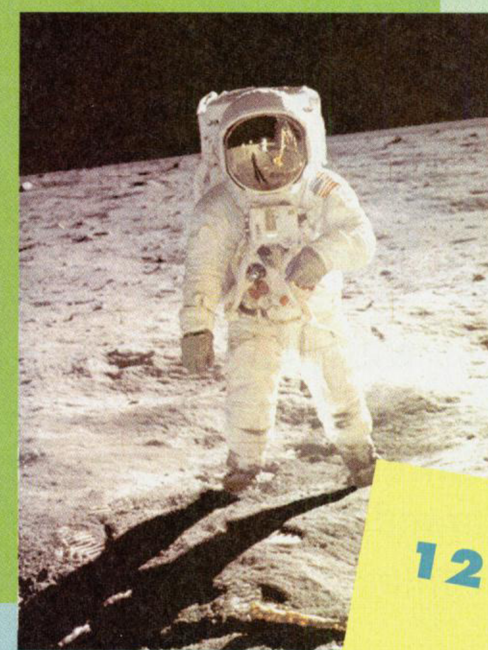
Videospieletests



34

Im Netz besonders nett: Empire Deluxe spielt sich mit sechs Kumpels am besten





30

Mit *Buzz Aldrin* fliegen wir auf den Mond

12

40

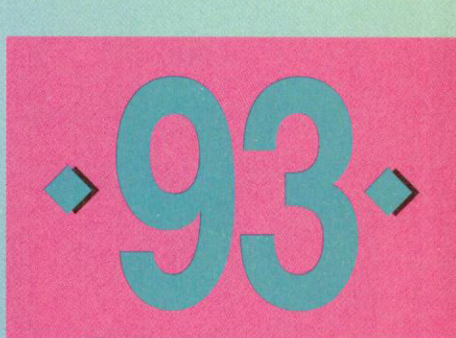
34

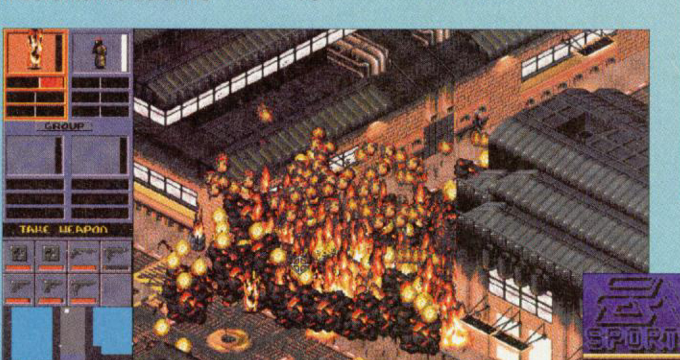
Powertips

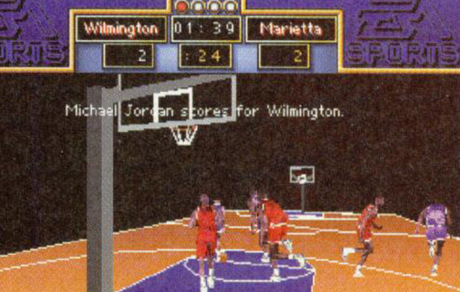
Rubriken

12

Strategen aufgepaßt: Unsere Softwarespione sichten Syndicat von Electronic Arts







96

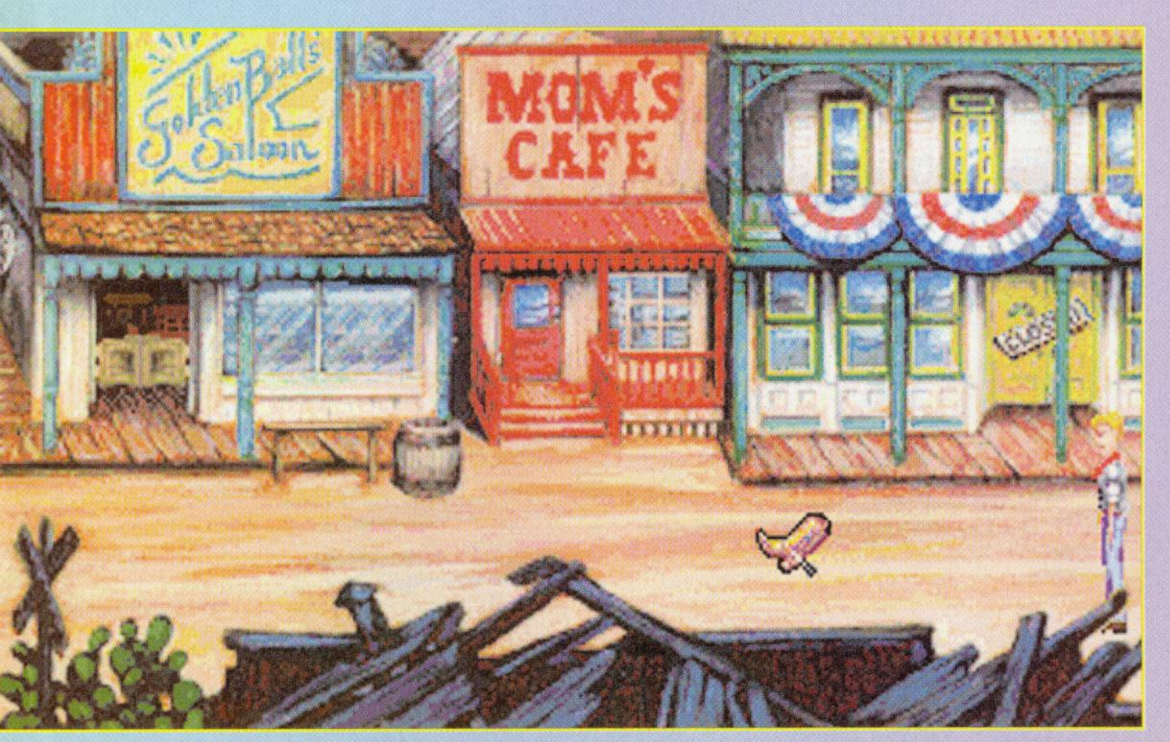
Amerikas bekanntester Korbmacher: Michael Jordan zieht ab

FREDDY PHARKAS

Go west, young man! – Star-Designer Al Lowe, der Vater von Larry Laffer, meldet sich mit einem brandneuen Cowboy-Spektakel bei seinen Fans zurück.

Echte Kerle schlafen in ihren Stiefeln, putzen die Zähne mit Whiskey und lieben ihr Pferd mehr als ihre Mami im fernen Boston. Ohne diese reichlich aus Film und Fernsehen bekannten Rauhbeine des Wilden Westens würde Amerika heute noch den Indianern gehören. Ohne Hoss Cartwright, Marshall Matt Dillon, die Leute von der Shiloh Ranch, Festus und Manolito gäbe es keine Hot dogs, keine Hamburger und keine Mickey Mouse. Charles Bronson hätte niemals das Lied vom Tod gespielt, Clint Eastwood nie in seinen Zigarillo gebissen und Django wäre immer noch auf der Suche nach seinem Sarg. Zum Glück blieb dem Westernfreund dieses Horrorszenario erspart. Die Büffel wurden termingerecht ausgerottet, die Indianer brutalst dezimiert und dem unschuldigen Amerika die Zivilisation des weißen Mannes "geschenkt". Die rückte dann auch in geballter Form an: Gleich nach den Trappern, Fallenstellern und Revolverhelden kamen die Stadtfräcke, die Krämer und Bürokraten mit ihren Plüschsofas, Badewannen und ihrer ganzen heilen Spießerwelt. Aus war's mit dem "Wilden Westen".

Der Ölprinz: Was mag sich in diesem Teersumpf verbergen?



Sozialer Wohnungsbau: Coarsegold anno 1888

Frontier Town

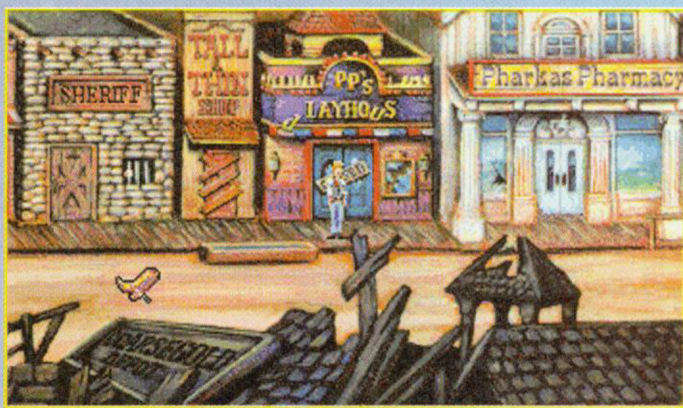
Zum Glück für uns ist die Zivilisation noch nicht bis nach Coarsegold vorgedrungen. In der verschlafenen Grenzstadt, hoch in der kalifornischen Sierra, ist die Westernwelt noch in Ordnung. Hier sind die Bohnen noch Blau, liegen die Goldnuggets in jedem Vorgarten und ist der Sheriff ein typisches versoffenes Wrack ohne Mumm in den Knochen. Noch kann keiner ahnen, daß hier, kaum hundert Jahre später, daß Herz der Adventure-Spiele pocht und Sierra On-Line die Pforten öffnet. Unsere Geschichte spielt zum Glück im Jahre 1888, und das einzige, was entfernt an einen Computer erinnert, ist die eifrig ratternde Registrierkasse in der Kneipe. Sonst treffen wir in Coarsegold auf alles, was in eine richtige Westernstadt gehört. Neben dem obligatorischen Saloon, inklusive Bar-



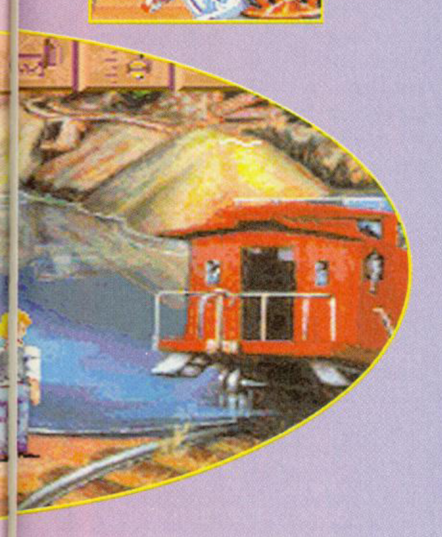


Professionell: Der Barkeeper hält den passenden Drink bereit.

Intro zum Mitsingen: Western-Karaoke mit Freddy

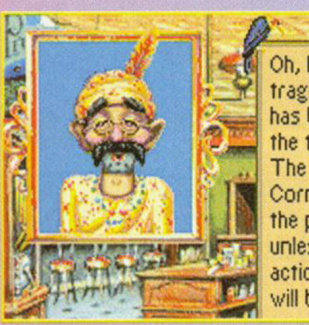


Villa Kunterbunt: In Freddys Laden gibt es fast alles.



keeper, Elektropiano und Tanzmädel, finden wir den freundlichen Hufschmied, die fast einbruchssichere Bank, die chinesische Wäscherei, das Café für die Damen und den Knast für die Spitzbuben. Davon gibt's natürlich reichlich, denn der Sheriff ist nicht sehr effektiv in der Verbrechensbekämpfung und hängt an der Schnappsbuddel.

Bei soviel genretypischem Konfliktmaterial bleiben die Probleme nicht aus, und Greenhorn Freddy steckt bald im größten Schlamassel. Dabei wollte der frischgebackene Apothekergeselle nur friedlich seinen Geschäften nachgehen und in Ruhe seine Wundermittel an Cowboy, Pferd und Rind bringen. Wir können uns denken, daß aus diesen Plänen nichts wird. Im weiteren Verlauf der Handlung sind eine verlassene Goldmine, ein rothäutiger Indianerstamm und die Hinweise einer offenherzigen Dame von entscheidender Bedeutung. Bis zum obligatorischen Schlußduell erlebt unser Held so ziemlich alles, was man im Wilden Westen erleben konnte. Ob am Ende alles gut ausgeht, und Freddy ein liebendes Herz an seine unbehaarte Brust drücken darf, hängt wie immer, nur von unseren detektivischen Fähigkeiten ab.



Seltsam: Wer mag sich unter dem Turban verstecken.

Sing, Fremder!

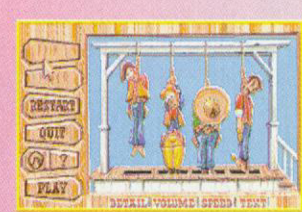
Es geht auch ohne Smith & Wesson. Der neue Westernheld setzt mit der Maus die Gegner matt. Sierra-üblich sorgen diverse Icons für Handlungsspielraum des Computercowboys. Wir bewegen uns frei in Grafiken, die bei Bedarf umgeblättert werden. Thekengespräche und Liebesgeflüster laufen automatisch ab, wir sind passiver Zeuge des flotten Palavers. Passend zum Plausch wird für jeden Gesprächspartner ein Brustbild geladen.

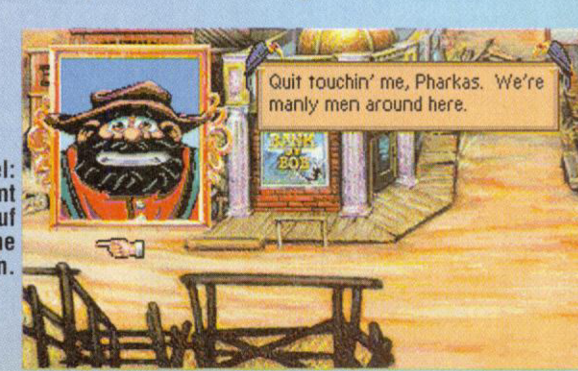
Freddy Pharkas Frontier Pharmacist ist das neue Programm-Baby von Kultstar Al Lowe. Bekanntlich hat Al mit seinem Möchtegern-Playboy Larry Laffer die Adventure-Lawine erst so richtig losgetreten. Der passionierte Jazz-Saxophonist legt besonders viel Wert auf eine ansprechende Musikbegleitung seiner Helden. In seiner Westernparodie geht er noch einen Schritt weiter und lädt uns zum Karaoke-Wettbewerb ein. Vor Beginn des eigentlichen Abenteuers dürfen wir die Country & Western-Ballade von Freddy schmettern, unterstützt durch einen Cursor, der Takt und Text angibt. Leute im Stimmbruch überspringen diesen Teil und begnügen sich mit den schmissigen Folkloreteln im echten Spiel. Mit der MS-DOS-Version können wir hoffentlich im Sommer rechnen. Eine komplett deutsche Variante ist ebenfalls in der Vorbereitung. *vw*

HÄNGT IHN HÖHER

Liebevollen Umgang mit Steuerungs-Menüs und "Game-Over"-Bildschirmen ist man von Sierra gewöhnt. Man beachte nur all die herzallerliebsten Todesarten im neuen *Space-Quest*-Teil. Wie üblich schießt aber der schwarzhumorige Al Lowe den Vogel ab. Wem bei *Freddy Pharkas* der Text zu langsam abläuft, der muß gleich ein ganzes Pistolero-Quartett aufknüpfen. Abgespeichert wird konsequenterweise nur im haltbaren Hartholzsarg. Wer wagt, das Programm zu verlassen, wird in Schimpf und Schande aus der Stadt geprügelt.







Frauenmangel: Da kommt mancher auf seltsame Gedanken.



Schneise der Verwüstung dank Wirbelsturm.

Mist, Moneten, Pestizide: In Maxis neuer Ökosimulation bearbeiten fuzzlige Biobauern und Agraringenieure die heimatliche Scholle.

Steht Ihr gerne um vier Uhr morgens auf, um im Stall nach dem Rechten zu sehen? Gibt's für Euch nichts größeres als ein warmes Kuheuter in der Hand? Fahrt Ihr am liebsten mit dem Trecker zur Schule? Dann dürft Ihr schon mal die Gummistiefel einlaufen und die Mistgabel schultern - Im Sommer kommt *Sim Farm*.

Von Maxis sind wir einiges gewöhnt, schließlich ist es erklärtes Firmenziel, das menschliche Leben in allen Aspekten im Computer zu simulieren. Das Angebot wird in Kürze um eine wesentliche Facette bereichert. In *Sim Farm* kauft Ihr ein Stück fruchtbares Land und versucht Euch als Bauer. Die frohe Botschaft für uns alle: Nach immer abstrakteren und komplizierteren Programmen, man denke nur an *Sim Earth* und *Sim Life*, dürfen wir nun wieder nach Herzenslust spielen, baggern und bauen.

Ihr startet Eure Karriere irgendwo im amerikanischen Mittelwesten, der Kornkammer der USA. Anfangs steht Euch je nach Schwierigkeitsgrad ein unterschiedlich hohes Grundkapital, ein Farmhaus und ein kleines Feld zur Verfügung. Das Geld wird gleich in Saatgut angelegt und das Geschäft kann beginnen. Ihr bearbeitet mit der Maus Eure Scholle, legt ein funktionierendes Bewässerungssystem an, sorgt für die nötige Düngung und verkauft die Ernte in der nahegelegenen Kleinstadt. Um die Sache komplizierter zu machen, habt Ihr die Wahl zwischen 24 unterschiedlichen Nutzpflanzen, die alle anders behandelt werden wollen und nach bestimmten Bodenvoraussetzungen und Düngemethoden verlangen.

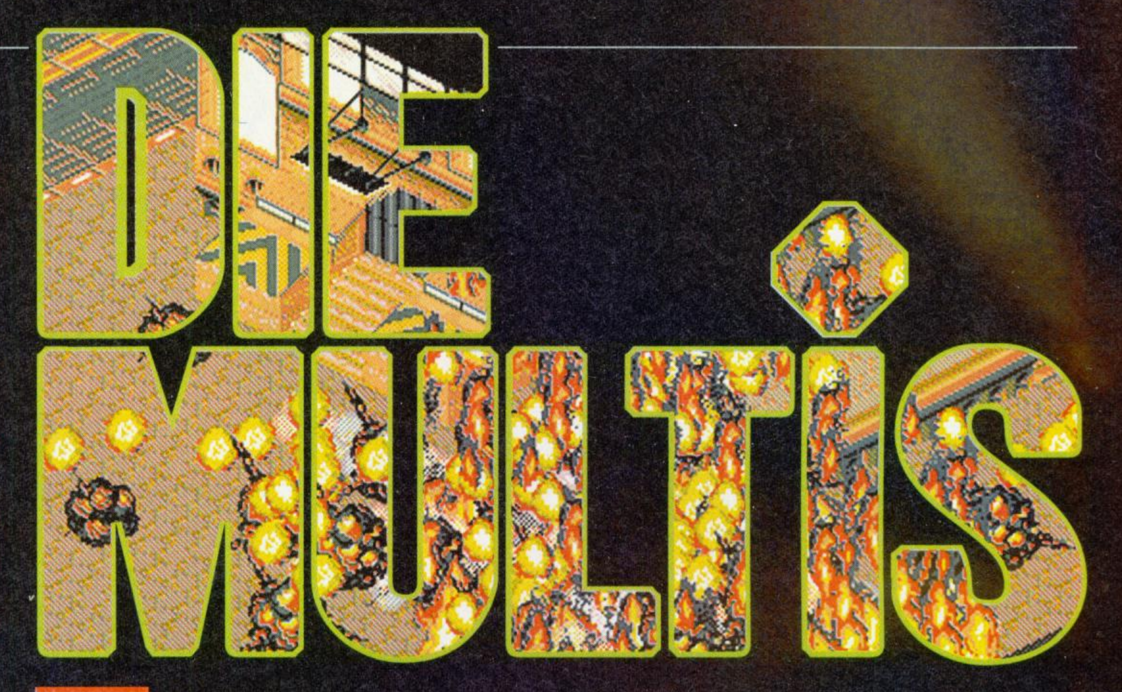
Wer neues Land kaufen möchte, geht zum Makler oder der Bank, die Kredite vergeben und Schulden erlassen. Traktoren, Erntemaschinen, LKW und Pflüge könnt Ihr entweder leasen oder kaufen, in jedem Fall müßt Ihr für das nötige Kleingeld sorgen. Alles, was Ihr für Euren Bauernhof braucht, gibts in der Stadt, die gleichzeitig Euer größter Feind ist. Im Laufe der Zeit schnappt Ihr Euch nämlich gegenseitig die besten Grundstücke weg. Wenn Ihr Euer Kapital also nicht sinnvoll einsetzt, sitzt Ihr bald auf unfruchtbaren Wüstengrundstücken, die keinen Pfifferling wert sind.

Wesentlicher Faktor für eine erfolgreiche Arbeit als Landwirt ist das Wetter. Hier könnt Ihr zwar nicht direkt eingreifen, ein Extrafenster informiert aber über Niederschlag, Temperaturen und Wettervorhersage. Ihr solltet die Ernte nicht in den nächsten Wirbelsturm legen. Apropos Wirbelsturm: Was wäre ein Maxis Programm ohne Katastrophen. Tornados, Überflutungen, Staubstürme, Seuchen und Pflanzenkrankheiten sind eine Selbstverständlichkeit. Als besonderer Leckerbissen ist ein hungriger Schwarm Heuschrecken im Angebot.

Wie immer, dürft Ihr das Geschehen von hoch oben aus der Vogelperspektive bewundern. Ihr baut mit der Maus Straßen, verlegt Bewässerungsrohre oder pflügt das Feld. Wie in *Sim City*, wuseln auch in *Sim Farm* kleine Computer-Sims über den Bildschirm und gehen ihrem Tagewerk nach. Lastkraftwagen transportieren auf Euren Befehl das Korn zur Auktion und die Kühe vergnügen sich auf den Feldern. Wer nicht auf Kunstdünger verzichten möchte, darf mit einem kleinen Doppeldecker durch die Gegend deckern und seine Äcker fruchtbar sprühen. *vw*



Borstenvieh und Schweinespeck: In *Sim Farm* dreht sich alles um die eigene Ackerkrume.



DIE MULTIS

Bullfrog bleibt dem Strategiehandwerk treu: In *Syndicate* strebt Ihr als Vorstandsvorsitzender eines multinationalen Konzerns nach der Weltherrschaft.

Wir haben es schon immer gewußt: Nicht das Volk ist der Entscheidungsträger – eigentlich mächtig sind nur die international arbeitenden Konzerne. Die Multis mit ihren Marktstrategien, globalen Verkaufskonzepten und Metaplänen bestimmen, wo es langgeht auf der Welt.

Richtig schlimm wird's dann im nächsten Jahrtausend. Nach dem dritten Weltkrieg sind die Nationalstaaten zu Staub zerfallen. Die acht größten Konzerne haben die Welt in 40 Einflußgebiete aufgeteilt, in denen sie mit eiserner Hand regieren. Natürlich hapert's bald mit der friedlichen Koexistenz der Krämergesellschaften und wir werden zum feurigen Showdown geladen.

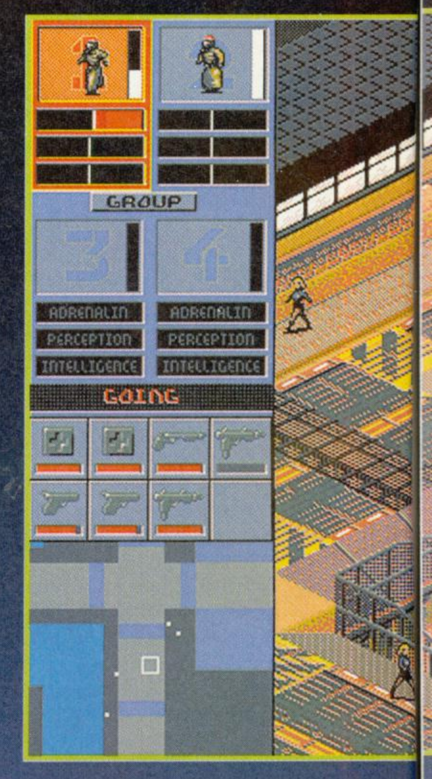
Wie zu erwarten, übernehmt Ihr die Geschäfte einer dieser Mega-Cooperations und habt nichts Besseres im Sinn als der Konkurrenz das Wasser, sprich die territoriale Vorherrschaft, abzugraben. Da Armeen im Jahr 2096 der Vergangenheit angehören, werden die Zwistigkeiten in *Syndicate* mit kleinen Söldnereinheiten ausgetragen.

Die Viererbande

Legionäre der Zukunft sind modular aufgebaut. Transplantate sind an der Tagesordnung und mit den entsprechenden Konzerngeldern könnt Ihr Euch eine schlagkräftige Truppe zusammenbasteln. Alle Körperteile gibt's in unterschiedlichem Standard. Ihr wählt z.B. zwischen schlappen Myomer-Muskeln, die gerade mal ein Tönnchen heben und Hyper-Duplex-Fibern, die den Söldner zum zweibeinigen Bergepanzer machen. Neben Beinen, Armen und besonders haltbaren Brustkästen in dreifacher Ausführung sind Cyberaugen, Turboherzen und verchipte Gehirne im Angebot.

Jeder Konzernchef darf sich vier Kämpfer heranzüchten und mit ihnen auf Raubzug gehen. Um das kostspielige Unternehmen zu finanzieren, ist Expansion angesagt. Jeder eroberte Landesteil bringt Steuern ein, die in bessere Ausrüstung investiert wird. Sollte der Sparchip dann noch nicht leer sein, dürft Ihr Wissenschaftler anheuern, die neue Waffen und Equipment entwickeln.

Bevor Ihr mit Mann und Maus in den Echtzeiteinsatz marschiert, werdet Ihr in einem ausführlichem Briefing mit der jeweiligen Aufgabe vertraut gemacht. Die Bandbreite der Missionen reicht von der einfachen Eliminierung feindlicher Konzernangehöriger bis zur Stürmung der gegnerischen Hauptquartiere. Ist der Auftrag erfolgreich beendet, zieht Ihr in das Rathaus des Landes ein und dürft Euch über territorialen Zugewinn freuen.



Einen kleinen Haken hat die Sache allerdings: Ihr seid nicht allein auf der Welt. Insgesamt stromern acht Einsatzteams mit dem gleichen Auftrag über den Bildschirm. Die gegnerischen Gruppen werden entweder alle vom Computer gesteuert oder über ein eigens entwickeltes Netzwerk von menschlichen Akteuren. Der Clou dabei: Keiner der Mitspieler weiß, hinter welcher Truppe ein humaner Geist steckt und wo der Computer aktiv ist. In jedem der vierzig Länder ist irgendwo ein Telefon versteckt, mit dem wir mit einem beliebigen Gegner in Kontakt treten und wie in "Risiko" einen Nichtangriffspakt aushandeln können. Die anderen Teams bekommen von dieser Geheimaktion natürlich nicht das



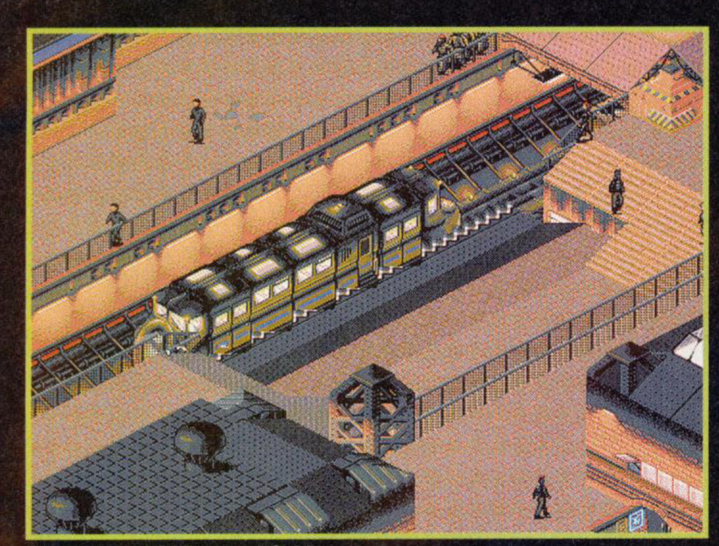
Auftrag: Die Level werden kontinuierlich anspruchsvoller.



Risiko: Über 40 Länder wollen erobert sein.

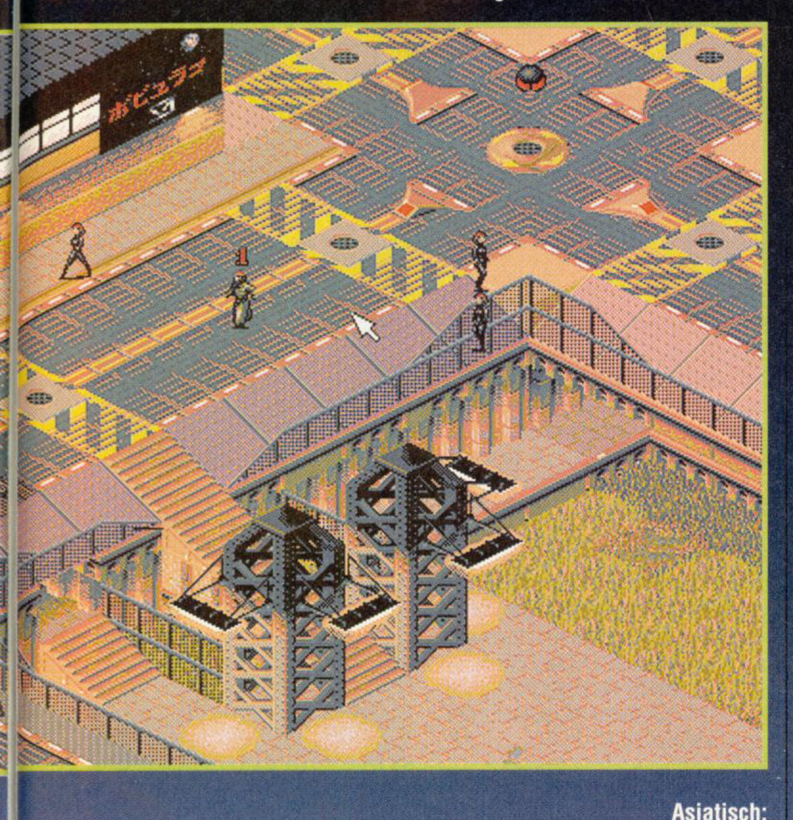


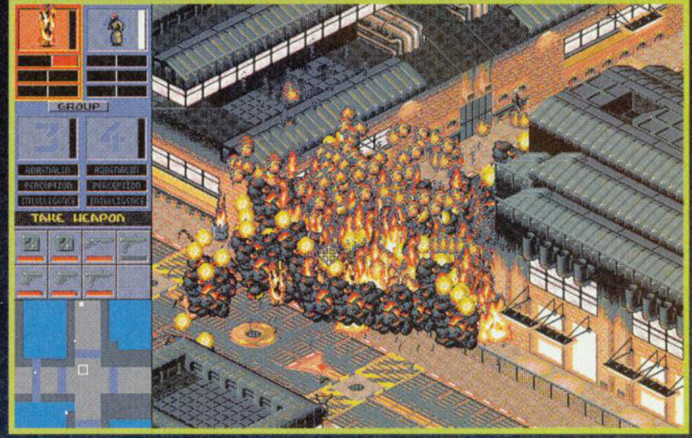
Mann aus Stahl: Wir kaufen uns einen Cyber-Krieger zusammen.


Stadtleben: Mit Rad und Schiene unterwegs.

die Umgebung verlangt, der ist auf seinen Scanner und einen kleinen Radarschirm am unteren rechten Bildschirmrand angewiesen, auf dem Freund und Feind auftauchen.

Direkt darüber finden wir, schön kompakt, alles Wissenswerte über unsere Kämpfer und den Ladezustand ihrer angelegten Waffen. Jeder Krieger verfügt über drei Charakterwerte, die wir über Cyberimplantate in Grenzen beeinflussen können. Steigern wir z.B. den Adrenalinspiegel, wird unser Lohnkiller zwar wüten wie ein Berserker, neigt gleichzeitig aber zu unlogischen Handlungen. Steigern wir mit Biochips die Wahrnehmung oder die Intelligenz, geht er jeder Keilerei aus dem Weg, ist aber hervorragend als Späher oder Saboteur einsetzbar. Eine ausgewogene Balance der drei Werte ist deshalb wichtig, weil wir nur jeweils einen der vier Kämpen direkt mit der Maus steuern. Dem Rest können wir nur einfache Anweisungen geben und hoffen, daß sie uns in den Kampf folgen. Natürlich kann man


Asiatisch: Die Welt der Konzerne bietet fernöstliches Design.



Brenzlig: Bei solchen Temperaturen schmilzt der Vorsprung.


Abgase: Unsere kleine Überraschungsrakete zischt los.

Geringste mit. So kann es durchaus passieren, daß ein besonders erfolgreicher Söldnerhaufen durch eine verdeckte Gemeinschaftsaktion der anderen zur Strecke gebracht wird.

Zukunftsperspektiven

Programmierteam Bullfrog verzichtet auch in seinem jüngsten Produkt nicht auf die bewährte isometrische Perspektive, die schon bei *Populous* und *Powermonger* für Übersicht sorgte. Allerdings erlaubt *Syndicate* nicht das fröhliche Scrollen übers ganze Spielgebiet. Wem es nach näheren Informationen über jederzeit zwischen den einzelnen Söldnern wechseln und so in brenzligen Situationen eingreifen.

Gekämpft wir in Echtzeit. Habt Ihr die passende Waffe angewählt, verwandelt sich der Cursor in ein Fadenkreuz und Ihr dürft gegnerische Konzernkrieger aufs Korn nehmen. Die Metzelei dürfte für MS-DOS-Söldner schon im nächsten Monat losgehen, die Amiga-Version von *Syndicate* erwarten wir im heißen Sommer.
vw

Legoland

Ob *Populous* oder *Powermonger* – in Bullfrog's Programmen tobt das Leben. Kleine Pixelmännchen wuseln über den Bildschirm, bauen Häuser, fällen Bäume, gehen zum Jagen und Fischen. Miniaturschafe dienen als Nahrung und der Computerstorch bringt neuen Nachwuchs.

Peter Molyneux's Erfolgsteam verzichtet auch in *Syndicat* nicht auf so eine quasi reale Computerwelt. Riesige Bildschirme an den Hauswänden werben für neue Produkte, und unbeteiligte Zivilisten geraten, wenn Ihr nicht aufpaßt, in den Schußwechsel.

Der Großstadtverkehr sorgt für zusätzliche Kurzweil: In den Hauptverkehrszeiten, morgens und nachmittags, donnern endlose Schlangen von Gleitern durch die Straßen. Ein Fehltritt und Euer Söldner liegt auf der Intensivstation.

GARANTIERT SPASS

Auf eine etwas ungewöhnliche Idee kam das Frankfurter Softwarehaus Laguna. So werden zahlreiche Super-Nintendo- und Game-Boy-Spiele, die bei Laguna erscheinen, mit einem "Spaßgarantie"-Sticker versehen. Unter den Fittichen einer, extra für diesen Zweck kreierten Gallionsfigur namens "Maxx", könnt Ihr das entsprechende Spiel bei Nichtgefallen innerhalb von vier Wochen gegen ein anderes, ebenfalls mit diesem Sticker versehenen Programm für die gleiche Konsole umtauschen. Ein Beispiel: Ihr kauft von dem sauer ersparten Taschengeld *Lemmings* für das Super Nintendo. Leider entspricht das Modul wider Erwarten nicht Euren Vorstellungen, und die gute Laune hält sich in Grenzen. Flugs könnt Ihr das Modul beispielsweise gegen die Cartridge mit "Spaßgarantie", *Another World* eintauschen. Wer mehr zum Thema "Spaßgarantie" erfahren möchte, kann sich auch werktags zwischen 15 Uhr und 18 Uhr, direkt unter 06107/62067 an die Laguna-Hotline wenden. Fürs erste werden folgende Spiele mit dem "Spaß"-Sticker versehen: *Another World*, *Lemmings*, *Dinocity*, *P.G.A. Tour Golf*, *Jimmy Connors Pro Tennis Tour*, *John Madden Football* und *NHLPA Hockey 1993* (alle Super Nintendo) sowie die Game-Boy-Titel *Lemmings*, *B.C. Kid*, *Star Wars*, *The Flintstones* und *Littis Summer Sports*. mh



Lagunas "Maxx" ziert seit kurzem Spiele mit "Spaßgarantie".

BAUHILFE

Revell, der weltgrößte Hersteller von Modellbausätzen, steigt ins Computergeschäft ein. Unter dem Namen *Build & Drive* veröffentlicht Revell in Kürze eine digitale Bauanleitung für CD-ROMs. Vier verschiedene Modellbausätze werden in grafisch ansprechender Form auf der CD vorgestellt: Der Porsche 930, ein Bugatti 110, der Mazda M12 sowie der Lamborghini LP500S. Alle Bauteile, aus denen die unterschiedlichen Modelle bestehen, lassen sich auf dem Computermonitor anschauen. Hier werden Informationen abgerufen, an welche Stelle das Teil gehört und wie die Bemalung aussieht. Zudem wird die Position des Bauteils an dem Gußgrat des Modells angezeigt, es werden Tips zur Verklebung gegeben und technische Daten erläutert. Der Clou: Auf der CD ist ein komplettes Autorennen mit drauf, wo Ihr die digitalen Pendants zum Kunstoffmodell auf Herz und Nieren testen könnt. Mehr zu diesem Thema findet Ihr in einer der nächsten Ausgaben der *POWER PLAY*. *mh*

Alle vier Modelle werden auf einer CD vorgestellt

Dank digitaler Anleitung wird Modellbau zum Kinderspiel



VOR UNSERER ZEIT

Der PC ist mit Actionspielen nicht gerade gesegnet. Das soll sich ändern, die französische Softwarefirma-Titus spendiert neuen Jump'n'Run-Spielstoff. Rein optisch kommt der Held von The Prähistoric einer Mischung aus Fred Feuerstein und einem überfahrenen Hamster nahe. Im Steinzeitmode mit geschulterter Keule und Fellpampers schlenzt der Urzeit-Rambo zur Dinosaurierjagd. Auf seinem Safaritripp begegnet ihm widerliches Urgetier, angefangen bei kokosnußgroßen Giftspinnen, über kamikazesüchtige Flugechsen bis zum depressiven Dinosaurier entgeht dem springfreudigen Held keine vorzeitliche Gemeinheit. An garausmachenden Gerätschaften bleibt dem Prä-Fred außer Feuerstein und Faustkeil eine schenkeldicke Holzkeule und einige Fernwaffen wie Speere oder Steinschleuder. Technische Unterstützung findet man am Wegesrand, mit einem aufgespannten Tuch kann sich Feuerfred durch die Wipfel des Steinzeitwald schwingen. Auf seinem Weg zum Obersaurier stößt er auf verschiedene Objekte, die das Saurierschlachten erleichtern. Der Krieg im Carbonwald wurde von Titus für das zweite Quartal dieses Jahres angesetzt. *cd*



Als Tarzan noch pfundweise Lollies verdrückte, segelte The Prähistoric schon mit Drachen durch den Farnwald



Ein Neandertaler zum Kuscheln

HOTLINE

Wir hoffen, daß Euch die neue Hotline-Regelung gefällt. Im nächsten Monat bieten wir Euch wieder ein umfangreiches Telefonangebot. Achtet bitte auf die geänderten Hotline-Zeiten.

Am **3. Mai, von 14.30 bis 17 Uhr** sind Michael, Paul und Knut für Euch zum Thema **Sportspiele** am anderen Ende der Leitung.

Am **17. Mai, von 14.30 bis 17 Uhr** kleben unsere Adventureprofis Sönke und Volker beim Thema **Adventures** am Telefonhörer fest.

Die **Tips & Tricks-Line** findet am **10. Mai** und am **24. Mai** statt – auch hier gelten nun die neuen Telefonzeiten.

ELEFANTÖS

Werbung via Computerspiel erfreut sich ständig wachsender Beliebtheit. Nach Sony und Langnese leuchtet diesmal das Logo der Elefanten-Schuh-GmbH vom Bildschirm. In Zusammenarbeit mit dem Kinderschuhproduzenten und dem WWF (World Wide Fund for Nature) schuf Promotion Software **Elefanten**, eine niedliche Wirtschaftssimulation, in der Ihr einen ganzen Nationalpark im Herzen Afrikas verwalten müßt. Die Comicgrafik und die kinderleichte Benutzerführung werden vor allem jüngere Computerspieler begeistern. Das Tolle daran: Der Spieler wird gründlichst über das Leben der Elefanten und die Arbeitsweise des WWF informiert. Wer *Elefanten* spielt, wird flugs zum potentiellen Tierschützer. *kn*

Ohne Geld kein Naturschutz: Ein Spendenaufruf hilft weiter.

FIX&FERTIG

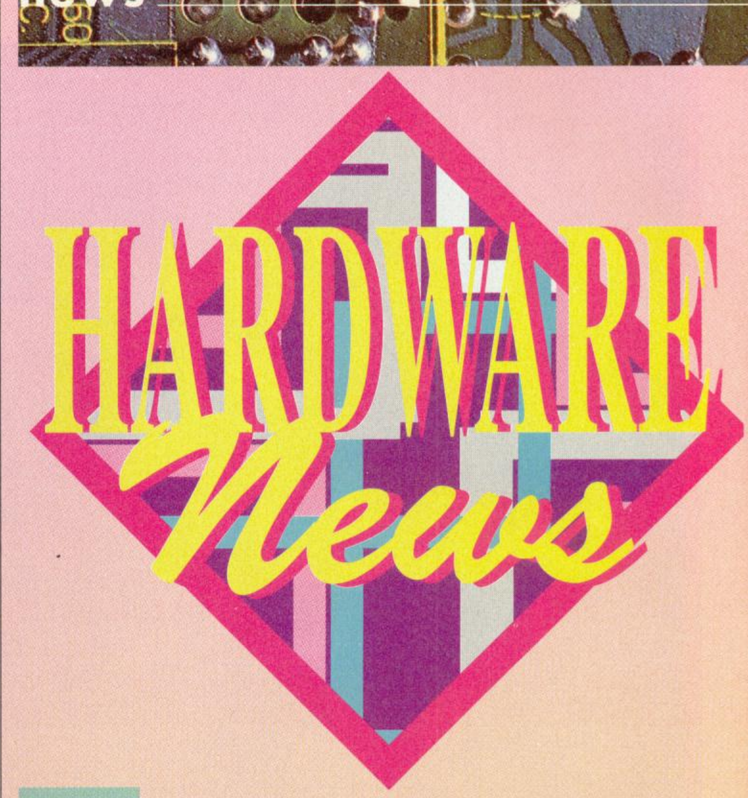
Noch eine Meldung zum Thema Revell. Wer keine Lust hat, ein feines Automodell selber zu basteln, aber Papa ein hübsches Geschenk machen möchte, greift auf die fix & fertige Revell-Nobel-Serie zurück. Neu im Angebot ist ein 1:18 Metallmodell des BMW 507. Fertig lackiert und poliert wird der Mini-BMW auf einer Holzplatte montiert geliefert. Das schmucke Ausstellungstück hat jedoch seinen Preis: Rund 100 Mark



Edelflitzer: Der 507er BMW als Revell-Fertigmodell

Letzte Meldungen

*** Medienmulti Sony eröffnet demnächst für die Softwareabteilung ein europäisches Büro**
*** Hudson plant eine aufgebohrte Amiga und PC-Version des Strategieknallers *Nectaris***
*** Nipponschelte: Das japanische SNES-Modul *Wizardry 5* läßt sich im Optionsmenü auf englische Texte umschalten**



Ohne Spitzenhardware kein Spiele-Fun. In den *Hardware News* testen wir alles, was Euch die Spielefreuden verfeinert.

Egal, ob bei Euch ein Amiga, eine Konsole, ein PC oder gleich ein halbes Dutzend verschiedener Systeme im Zimmer steht, mit der vom Hersteller gelieferten Grundausrüstung kommt kein ernsthafter Spieler aus. Der Aha-Effekt: "Huch – das brauche ich ja auch alles noch!" kommt spätestens nach dem ersten Probespiel am heimischen Monitor. Ist man beim Systemtuning erst einmal auf den Geschmack gekommen und hat einen Blick auf die Rückseite seines Systems geworfen, an der meist zahlreiche spielerleichternde Hardwarezusätze angestöpselt werden können, bahnen sich schnell größere Anschaffungen an. Damit Ihr bei diesen extravaganten Aufrüstspielchen nicht im kostenmäßigen Abseits landet oder Euch mit minderwertigem Gerät belastet, hat die *POWER PLAY* eine passende Rubrik ins Programm genommen.

Ob Joypad, Modem oder Turbokarte: Bei den Hardware News wird in bester *POWER PLAY*-Tradition systemübergreifend über knuffige Hardwareneuerscheinungen berichtet, die Euch das Spieleleben erleichtern. Mit kritischem Blick werden wir Euch die Rosinen aus dem üppigen Hardwareangebot picken. Dabei werden wir die vorgestellten Produkte aus dem Spielerblickwinkel unter die Lupe nehmen. Denn wem nützt die feinste Hardware unter der Rechnerhaube, wenn die wichtigsten Spiele nicht mit der entsprechenden Karte zusammen werkeln. *cd*

DER MEGA-DRIVE-PC

Die schon fast in Vergessenheit geratene Firma Amstrad startet eine neue Großoffensive. Das Objekt der Begierde ist eine Symbiose aus Segas Mega Drive und einem PC. Von Amstrad einfallsreich als Mega PC betitelt. Per Schiebeklappe am Gehäuse wechselt der Konsolenschacht des Mega Drives zum 3,5-Zoll-Schacht des PC-Teils. Auf der Mega-Drive-Seite gibt es keine Neuigkeiten. Amstrad stopfte anstelle des 5,25-Zoll-Laufwerkes, das üblicherweise diesen Platz im PC-Gehäuse einnimmt, ein komplettes Mega Drive in den Schacht. Die fest eingebaute Konsole ist ein ganz normales Mega Drive, in dem der Motorola 68000-Prozessor mit einer Taktfrequenz

von 8 MHz rotiert. Netterweise dachte Amstrad an die Mega-CD-User, ein Anschluß für das CD-Laufwerk von Sega findet sich an der Rückseite des Rechners. Der PC-Teil der Amstrad-Maschine fällt etwas mager aus: Die abgespeckte Variante des 386, nämlich ein 803886SX Prozessor, der mit 25 MHz angetrieben wird, ist das Herz des Rechners. Die damit erreichbare Geschwindigkeit reicht für Adventures und Tüftelspiele, doch bei High-End-Simulationen wie Microprose *F-15 III*, wird dem Mega PC die Luft knapp. Der nur 1 MByte große Speicher und die 40 MByte große Festplatte sind eindeutig zu knapp bemessen. Dadurch bringen speicherhungrige Adventures aus der Sierra-Ecke den Mega PC schnell an die Grenze seiner Kapazität. Musikalisch röhrt der Mega PC mit einer AdLib-kompatiblen Soundkarte. AdLib wird zwar von so gut wie allen PC-Spielen unterstützt, doch der älteste aller Musikstandards reißt keinen Musikliebhaber vom Hocker. Mitgeliefert wird ein 14-Zoll-VGA-Monitor, der im Dual-Sync-Verfahren flackert. Außerdem gehört eine Maus, ein analoger Joystick und ein Mega-Drive-Joypad zum Lieferumfang des Amstrad-PCs. Für den Preis von 2199 Mark könnt Ihr auch einen Solo-PC von Eurem Fachhändler und ein separates Mega Drive zulegen.



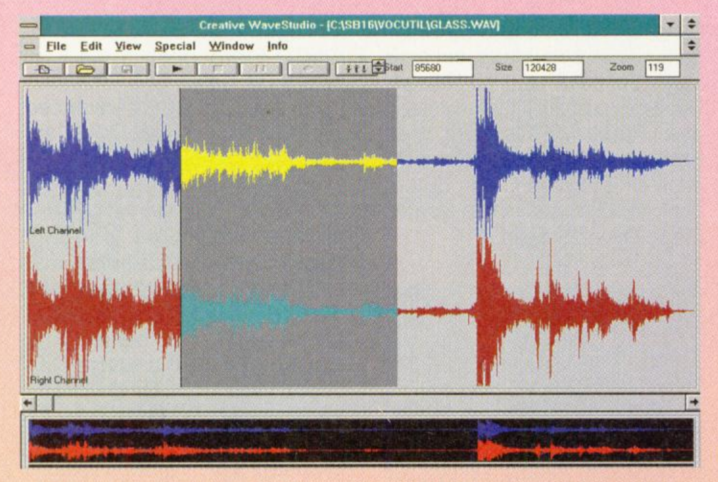
Friedliche Koexistenz – Mega Drive und PC in einem Gehäuse

Info - Mega PC
Hersteller: Amstrad
Bezug: Amstrad - 06151/9250
Fazit: Im Mega PC stecken ein Mega Drive und ein schwachbrüstiger PC unter einer Decke. Besser jedes Gerät einzeln kaufen.



BLASIUS

Die Soundblaster 16 ist die langerwartete 16-Bit-Soundkarte der amerikanischen Orchesterfabrik Creativ Labs. Keine Angst, trotz CD-Sample-Qualität ist die Soundblaster 16 voll kompatibel zu den älteren Kollegen. Die High-Tech-Karte bietet alles, was ein Spielerherz höher schlagen läßt: Sampeln in 16-Bit-CD-Stereoqualität (44 KHz bei 16 Bit Tiefe), Soundblaster-Kompatibilität, ASP (Advanced Signal Processing), Joystickport und CD-ROM-Anschluß. Die Entwickler ließen sich bei der Entwicklung der Karte merklich mehr Zeit, und das Ergebnis kann sich hören lassen: Technisch und akustisch machte die neue Soundblaster noch einmal einen satten Qualitätssprung. Dafür sorgen die überarbeiteten 4 Operatoren / 20 Stimmen Synthesizer, die mit dem bewährten OPL-3-Chipsatz von Yamaha getrieben werden. Neu auf der Platine glänzt ein 16-Bit-Codec-Chipsatz, der auch in professionellen DAT-Geräten für einen guten Sound sorgt. Für Musikfans ist das Midi-Interface (UART-Standard) gedacht. Zum zwanglosen Samplen wurde der Soundblaster 16 ein automatischer Kompressionsmode aufgedrückt, der die massig anfallenden Daten im 4:1-Format packt oder entpackt. Üppig fiel die Softwareausstattung aus. Vom professionellen Sample-Programm WaveStudio, bis zum etwas unausgereiften PC Ani-



Das WaveStudio gehört zur Soundblaster 16 Grundausrüstung

Info - Soundblaster 16
Hersteller: Creative Labs
Bezug: Fachhandel
Fazit: Die Soundblaster 16 überzeugt auf breiter Front: Hier stimmt Preis, Technik und Kompatibilität.

mate Plus gibt sich die Soundblaster 16 Multimedia-like. Als besonderer Gag wurde der neuen Soundblaster 16 gleich ein Mikrofon mit in die Schachtel gelegt

KLEIN, ABER FEIN

Die Joystick-Gurus von Dynamix sind immer für eine Überraschung gut. Jump'n'Run's sind auf dem PC dünn gesät. Hat man eines der guten Stücke erstanden, verkehrt sich die Meßgenauigkeit eines Analog-Joysticks oft ins



Digital: Wenn die Fetzen fliegen, machen die Dynamix-Joy's längst noch nicht schlapp.



Alles dran, alles dabei: Die Soundblaster 16 gibt es als Einzelkarte oder als Multimedia-Paket mit CD-ROM-Laufwerk.

Jetzt NEU in Essen



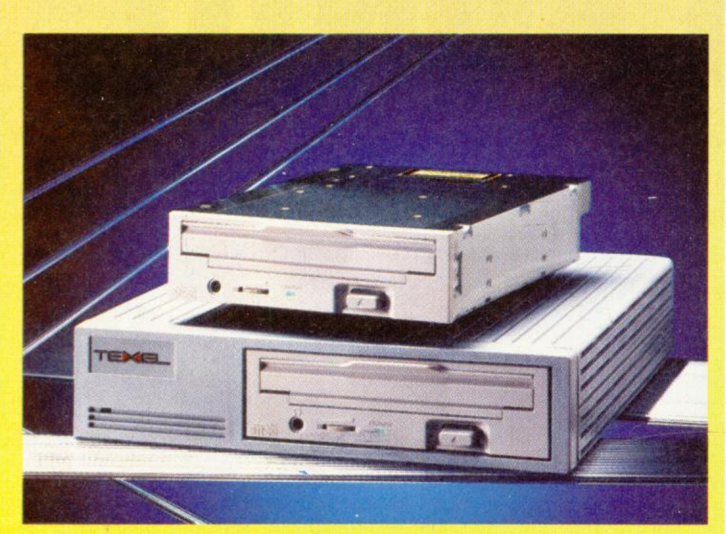
Gegenteil. Die muskelbepackten Spritehelden laufen zielsicher in eine Richtung, zum Unwillen des Spielers leider nur in diese eine Richtung. Weniger problematische Fälle beklagen sich über eine nicht zu überspielende Reaktionsträgheit – doch das wird jetzt anders. Mit dem Digital-Joystick von Dynamix ziehen die Jump'n'Run-Helden sicher ihre Bahnen. Der PC-Stick ist in zwei Größen erhältlich, als Standard und als Miniversion. Dank Stahlachse und robustem Gehäuse lassen die Competion Pro's nicht den Stick hängen. Die zwei Feuerknöpfe knattern wahlweise im Dauerfeuer. Um den Joystick an den üblichen 15poligen Gameport des PC hängen zu können, versteckt sich im Inneren des Sticks ein Digital-Analog-Wandler und ein Bustreiber. Für 69 Mark holt Ihr Euch den digitalen Spielspaß an den Joystickport.

Info - Competition Pro
Hersteller: Dynamix
Bezug: Fachhandel
Fazit: Die beiden Competition Pro machen den PC endlich Jump-'n'Run-tauglich. Für Freunde des Genres ein Muß!

SCHEIBEN-KLEISTER

Wer ein CD-ROM-Laufwerk hat, weiß, was es bedeutet, ein Spiel vom Silberling zu laden. Wenn im Hintergrund noch ein Musikstück von der CD dudelt, sind minutenlange Wartezeiten keine Seltenheit. Daß dies nicht nur den Spielfluß, sondern auch gehörig die Motivation bremst, ist ein unangenehmer Nebeneffekt des Scheibenmediums. Abhilfe schaffen da Double-Speed-Laufwerke: Brandneu ist das CD-ROM-Laufwerk der japanischen Firma Texel. Durch eine intern verdoppelte Umdrehungsgeschwindigkeit der CD und einen 64 KByte großen Cache-Speicher werden störende Spielpausen in die Vergangenheit verbannt. Derart getunt, läßt das DM-3024 jedes normale CD-Laufwerk locker in der ersten Umdrehung stehen, die Datenübertragung steigt auf das doppelte (300 KByte pro Sekunde), und die Zugriffszeit wurde auf ein Minimum gestutzt (265 Millisekunden). Angeschlossen wird das Laufwerk an einen SCSI-Hostadapter, eine Soundkarte mit SCSI Anschluß (MediaVision PRO) oder einen echten SCSI-Kontroller. Bleibt die Frage nach der Kompatibilität: Glück gehabt, denn das Texel-Laufwerk läßt keinen Standard aus. Der gute alte CD-ROM-Mode-1 fehlt ebensowenig wie der XA-Mode (Extended Architectur) und in Zeiten von Kodaks Photo-CD wurde selbst die Multisession-Fähigkeit nicht vergessen. Bekommt Ihr das Einbaulaufwerk nicht in den Rechner, bleibt die externe Variante des CD-ROM-Renners.

Info - DM-3024
Hersteller: Texel
Bezug: Starline – 0711/798059
Fazit: Die Warterei ist vorbei: Mit Texel's CD-ROM flutscht das Spielen von der Compact Disc.



Das Texel-Laufwerk zieht ab wie eine Rakete

WIR HABEN SPASS AUF UNSEREM KONTO



Wenn Sie die Sparkasse einspannen, können Sie im Urlaub noch besser ausspannen. Weil mit dem Girokonto Ihre ganzen Finanzen geregelt und Sie auch unterwegs gut bei Kasse sind. Denn: Zum Girokonto gibt es die CARD, mit der Sie an vielen Geldautomaten rund um die Uhr Bares bekommen.

Dieser Super-Service ist für junge Leute besonders kostengünstig. Genau wie die Kontoführung, z. B. Ein- und Auszahlungen, Daueraufträge und Kontoauszüge.

Der persönliche Geldberater bei der Sparkasse ist mit Rat und Tat für Sie da. Und sorgt dafür, daß der Spaß auf Ihr Konto geht.

wenn's um Geld geht – Sparkasse

Ein Unternehmen der Finanzgruppe



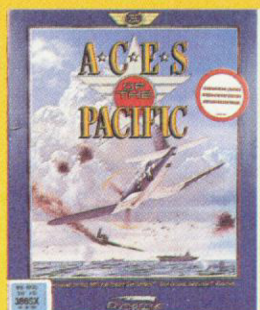
Wial-Versand GmbH – Liegnitzerstraße 13 – 8038 Gröbenzell
Tel: 08142/9011 – Fax: 08142/54654

Die Hitparade verschont Euch auch in diesem Heft nicht! Wie immer ist Euer ganzer Einsatz gefragt: Vom genußvollen Ausfüllen der Mitmachkarte, bis zur leidigen Übergabe an die Deutsche Bundespost müßt Ihr voll auf dem Posten sein. Liegt die Karte erst bei im *POWER PLAY*-Loseimer ist die halbe Miete schon eingefahren. Unter Ausschluß des Rechtsweges verlosen wir diesmal drei Freiwahlspiele. Knapp daneben ist dabei nicht immer vorbei, denn außer den Spielen werden fünf Hitparaden-Einsender mit einem Redaktionstestspiel ausgestattet. *cd*

USA

1. Comanche: Maximum Overkill
   Novalogic
2. World Circuit
   Microprose
3. Ultima Underworld 2
   Origin
4. F-15 Strike Eagle 3
   Microprose
5. Batman Returns
   Konami
6. Car and Driver
   Electronic Arts
7. Wolfenstein: Spear of Destiny
   id Software
8. Dune 2
   Westwood Studios
9. Front Page Sports: Football
   Dynamix
10. Might & Magic: Clouds of Xeen
    New World Computing

Die Testspiele der Redaktion landen bei Lars Kottusch, Marc-Rene Küppers, Klaus Berge, Robert Hippin und Frank Lülsdorf. Den Hauptgewinn ein Super Nes faßte Oliver Jung ab.





England

1. Street Fighter 2
   Us Gold
2. Sensible Soccer 92/93
   Renegade
3. Wing Commander
   Origin
4. Zool
   Gremlin
5. Premiere Manager
   Gremlin
6. Indiana Jones 4
   Lucasfilm Games
7. Comanche: Maximum Overkill
   Novalogic
8. AV8B Harrier Assault
   Domark
9. WWF2-European Rampage
   Ocean
10. Campaign
    Empire

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(2)	The Secret of Monkey Island 2	Lucasfilm Games	13. Monat
2.	(1)	Indiana Jones 4	Lucasfilm Games	7. Monat
3.	(3)	History Line	Blue Byte	1. Monat
4.	(4)	Civilization	Microprose	12. Monat
5.	(13)	Wing Commander 2	Origin	17. Monat
6.	(-)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games	24. Monat
7.	(-)	Wing Commander	Origin	XX. Monat
8.	(13)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000	15. Monat
9.	(10)	Formula One Grand Prix	Microprose	4. Monat
10.	(-)	F-15 Strike Eagle 3	Microprose	1. Monat
11.	(11)	Populous 2	Electronic Arts	5. Monat
12.	(5)	Sensible Soccer	Renegade	5. Monat
13.	(9)	Lotus 3	Gremlin	4. Monat
14.	(-)	Comanche	Novalogic	1. Monat
15.	(6)	Lemmings	Psygnosis	23. Monat
16.	(16)	Der Patritzier	Ascon	1. Monat
17.	(19)	Super Mario Kart	Nintendo	2. Monat
18.	(18)	Street Fighter 2	Capcom	1. Monat
19.	(17)	Super Star Wars	Lucasfilm Games	8. Monat
20.	(20)	Amberstar	Thalion	XX. Monat

Amiga

1. Monkey Island 2
2. Wing Commander
3. Civilization
4. History Line
5. Sensible Soccer

MS-DOS

1. Indiana Jones 4
2. Wing Commander 2
3. Monkey Island 2
4. History Line
5. Civilization

Atari ST

1. Amberstar
2. Bundesliga M. Pro.
3. Sensible Soccer
4. Lemmings
5. Dungeon Master

Super NES

1. Super Mario Kart
2. Street Fighter 2
3. Super Star Wars
4. Super Probotector
5. Zelda 3

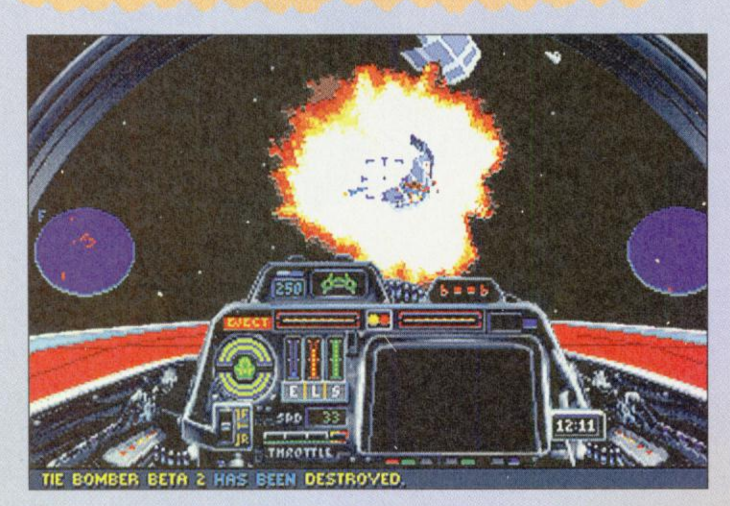
Mega Drive

1. Sonic 2
2. World of Illusion
3. Sonic 1
4. Hellfire
5. Gaiares

Handheld

1. Super Mario Land 2
2. Final Fantasy 2
3. GG Lemmings
4. Parodius
5. Tiny Toons

Beschwingt



Die Jagdsaison ist eröffnet: Die Rebellenpiloten starten durch



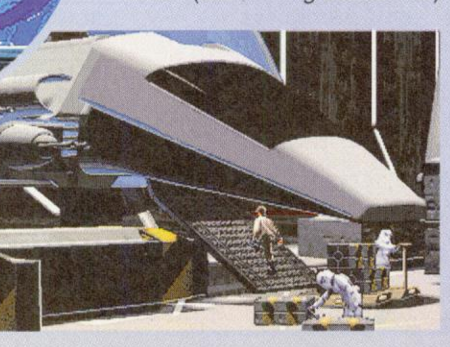
Da mögen meine Kollegen sagen, was sie wollen, für mich gehört *X-Wing* zu den besten Raumkampf-Simulatoren, die es gibt. Die Betonung liegt dabei auf "Simulator", denn Lucas Arts lieferte keine Actionballerei à la *Epic* oder *Wing Commander* ab und sollte demnach auch nur ansatzweise mit den beiden Konkurrenten verglichen werden. So jagen wir in *X-Wing* nicht nur diversen TIEs hinterher, sondern haben etwas komplexere Missionen zu erfüllen. Neben Begleitschutzmissionen müssen zum Beispiel Frachter gekapert, Satelliten vernichtet oder lediglich feindliche Verbände identifiziert werden. Hinzu kommt der relativ hochgetriebene aber augenscheinlich reale Schwierigkeitsgrad: Es dauert einige Zeit bis wir unseren Raumjäger und die gewöhnungsbedürftige Steuerung vernünftig beherrschen und die ersten Missionen erfolgreich absolvieren. Dank der unzähligen knackigen Aufträge motiviert die Raumhatz wochenlang. Simulationsfans mit taktischem Verständnis müssen zuschlagen, ballerfreudige Weltraumpiloten werden allerdings schon in den ersten Missionen scheitern.

X-Wing

Vor langer, langer Zeit. In einer Galaxis weit, weit entfernt. Die alte Republik ist zusammengebrochen, der imperiale Senat nur noch ein machtloser Papiertiger und die Galaxis leidet unter der grausamen Schreckensherrschaft des skrupellosen Meisters der dunklen Seite der Macht, Imperator Palpatine. Hochgestellte Persönlichkeiten, wie die Senatorinnen Mon Mothma und Prinzessin Leia Organa, schlossen sich der aufkeimenden Rebellion an – ein langer Kampf zwischen Gut und Böse begann.

Wer eine glorreiche Karriere als tapferer Rebellenpilot anstrebt, muß mit keinen großen Referenzen aufwarten – der weibliche Rekrutierungsdroide an Bord des Flaggschiffes Independence ist nicht wählerisch und akzeptiert jeden, der seinen Namen schreiben kann. Nach dieser harmlosen Formalität habt Ihr freien Zutritt zu allen Sektionen der Independence und könnt zum Beispiel im Filmraum frühere Aufzeichnungen von Einsätzen betrachten oder Euch mit den technischen Daten der Rebellenjäger und der gegnerischen Schiffe vertraut machen. Danach solltet Ihr bei einer Trainingsmission praktische Flugerfahrungen sammeln.

Mit einer Raumfähre werdet Ihr zu einem geheimen Hindernískurs geflogen und könnt völlig ungeniert die Eigenarten der drei zur Verfügung stehenden Jäger kennenlernen. Neben dem legendären Raumüberlegenheitsjäger *X-Wing* könnt Ihr auch im Cockpit des modernen A-Wing und des Y-Wing Platz nehmen. Der A-Wing ist wendiger und schneller, dafür mit nur zwei Laserkanonen (der *X-Wing* besitzt vier)

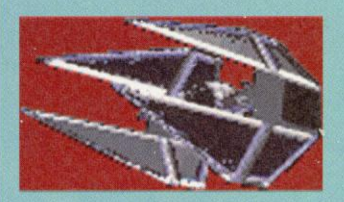


Warum der Pilot so wild winkt? Er ertrinkt!

Die Rebellen haben was ausgeheckt und eine Bombe an Bord versteckt

Geschichtsgewirr

Die Rebellen sind auf dem vierten Mond Yavin stationiert, der erste Todesstern ist nicht zerstört und der Kommandeur des Todessterns, Grand Moff Tarkin, erfreut sich bester Gesundheit. Zeitlich orientiert sich *X-Wing* demnach am ersten Film. Einige Geschehnisse halten sich nicht an die Vorgaben.



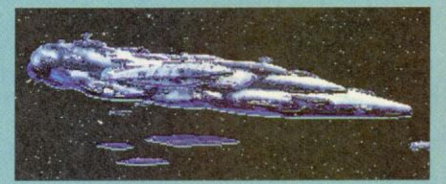
Der superschnelle **TIE Interceptor** wurde erst nach der Zerstörung des ersten Todessterns entwickelt, um ein derartiges Desaster in Zukunft zu verhindern.



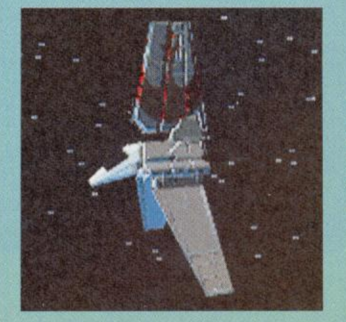
Ebenso der **A-Wing**. Dieser Jäger wurde ebenfalls später gefertigt – der Angriff auf den ersten Todesstern wurde nur mit X- und Y-Wings geflogen.



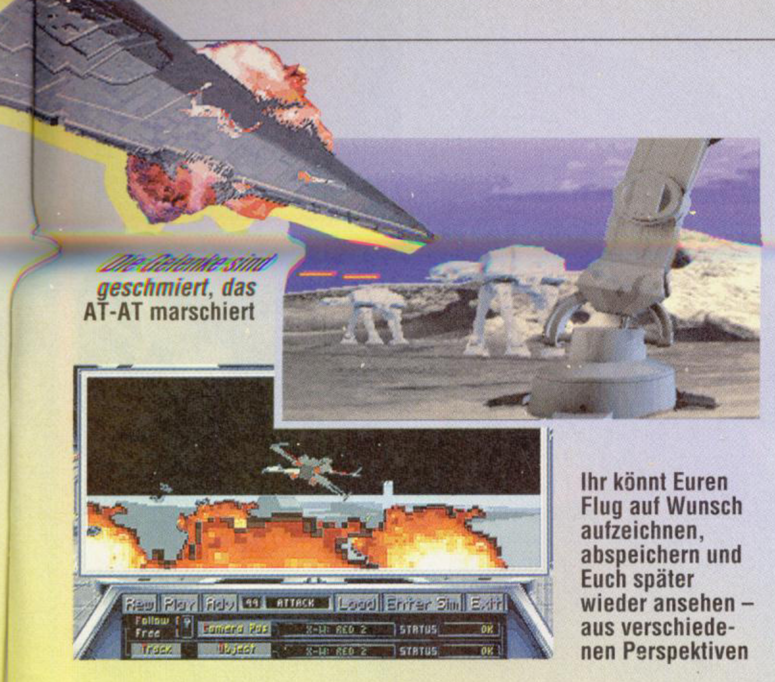
Der Mon Calamari **Admiral Ackbar** gibt Euch die Aufträge, obwohl General Jan Dodonna zu diesem Zeitpunkt für die Kampfeinsätze der Jäger zuständig war.



Die **Rebellenflotte** besteht aus unzähligen Mon Calamari-Kreuzern, obwohl die Rebellen zu ihrer Anfangszeit nur mäßig ausgerüstet waren.



Die **imperiale Raumfähre** der Lambda-Klasse wird bei *X-Wing* auch fleißig von den Rebellen genutzt. Der einzige Unterschied: andere Markierungen – nicht besonders glaubwürdig.



Die Gelenke sind geschmiert, das AT-AT marschiert

Ihr könnt Euren Flug auf Wunsch aufzeichnen, abspeichern und Euch später wieder ansehen – aus verschiedenen Perspektiven

geht so

Die Menschheit, von wenigen Ausnahmen abgesehen, hat einen gemeinsamen Traum: Einmal im *X-Wing* über den Todesstern zischen. Ob das Werk von Lawrence "Swotl" Holland und Edward "RoboSport" Kilham diesen Traum erfüllen kann, ist fraglich. *X-Wing* verläßt sich auf konventionelle Vektorpolygone - nur für Explosionen und Blitze wird auf Bitmap-Grafik zurückgegriffen. Mächtige Sternenzerstörer wirken wie überdimensionale Bügeleisen und Lasertürme auf dem Todesstern wie Wassersilos aus alten Wild-West-Filmen. Wer ein rasantes Fluggefühl erwartet, wird ebenfalls enttäuscht: Bei den Raumkämpfen und besonders beim Flug über den Todesstern glaubt man, die Rebellenmechaniker haben die Triebwerke des *X-Wing* heimlich durch Propellermotoren ersetzt – zu keinem Zeitpunkt hat man die Illusion, wirklich in einem superschnellen *X-Wing* zu sitzen. Die LucasArts-Programmierer sollten von Chris Roberts Nachhilfestunden bekommen – zumindest bietet sein zwei Jahre alter Weltraumklassiker *Wing Commander* ein besseres Fluggefühl. Die zahlreichen Missionen sind interessant und abwechslungsreich, stellen aber hohe Anforderungen an das fliegerische Können und die Konzentration des Spielers – zu hohe. Für die großen Anstrengungen wird man zudem nur selten durch neue Zwischensequenzen und Orden belohnt. Allerdings bietet *X-Wing* ein filmreifes Intro und geizt auch bei Start und Landung nicht mit schicken Animationen. Den letzten Minuspunkt kassiert LucasArts für die historischen Schnitzer (siehe Absatz "Geschichtsgewirr"). Auch wenn diese nur Star Wars-Extremisten aufstoßen, mit mehr Liebe zur Thematik wären sie vermeidbar gewesen. Von einem Produkt direkt aus dem Hause LucasArts habe ich mehr erwartet. Aus der Traum.

und zielsuchenden Concussion-Raketen ausgestattet. Der Y-Wing hingegen fliegt sich eher behäbig, wartet aber mit starker Bewaffnung auf. Der Pilot darf feindlichen TIEs mit Laser, zielsuchenden Protonentorpedos und einer drehbaren Ionenkanone auf dem Kanzeldach einheizen.

Wie dem auch sei, die Steuerung ist identisch. Mit Maus, Joystick oder Cursor-Tasten dirigiert man den Flieger und das Fadenkreuz in der Cockpitanzeige. Weiterhin könnt Ihr mittels eines gezielten Tastendrucks unter anderem die Geschwindigkeit bestimmen, Waffen einsetzen, die Deflektorschirme oder – falls diese versagen – den Schleudersitz aktivieren. Und wem der Blick frontal aus dem Cockpit auf Dauer zu eintönig ist, darf einen anderen Ausblick wählen oder seinen Jäger aus verschiedenen Winkeln von außen bewundern.

Mit diesem Grundwissen startet Ihr den Trainingsflug: Innerhalb eines Zeitlimits müssen Tore durchflogen werden, die auf schwebenden Plattformen installiert sind. Ein kleiner Zeitbonus belohnt für das Treffen kleiner Ziele – spätestens ab dem zweiten Trainingslevel unerläßlich, denn die Zeitvorgaben werden knapper und der Parcours tückischer.

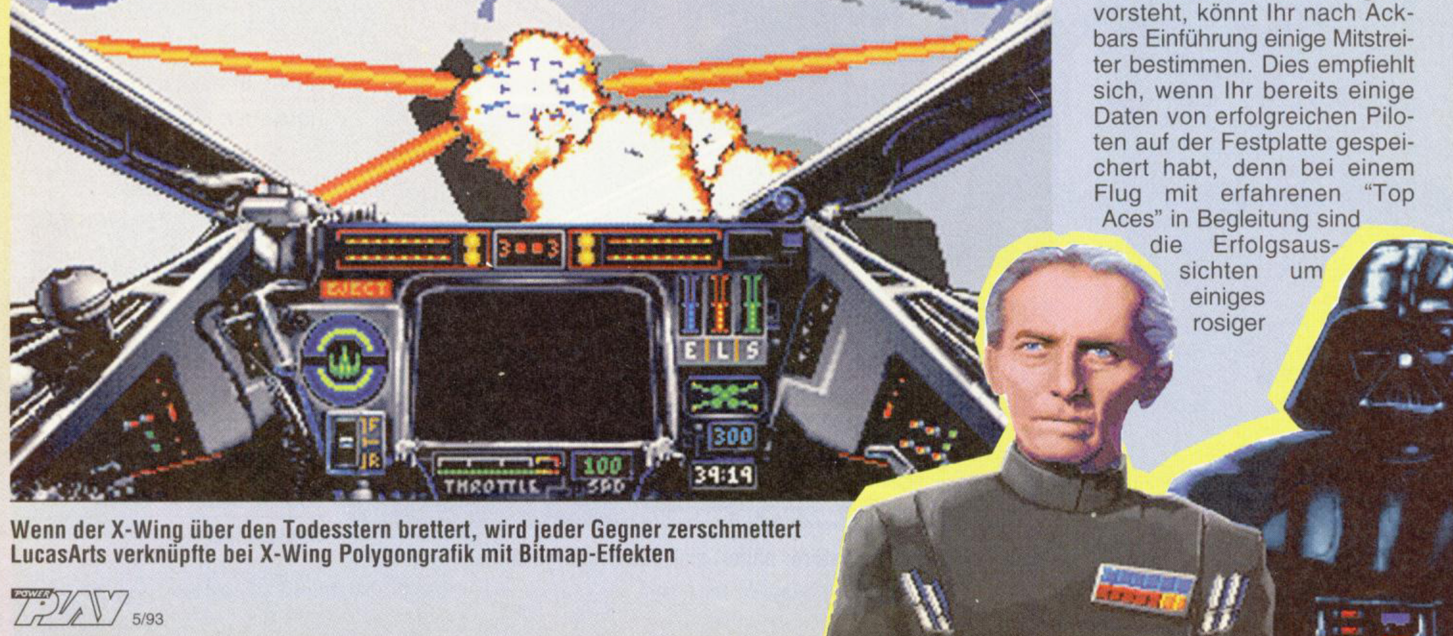
Heißblütige Neulinge, die sich nach furiosen Gefechten sehnen, nutzen lieber den hochentwickelten Kampfsimulator der Independence. Für jeden Jägertyp stehen sechs historische Missionen zur Wahl, die "nachgespielt" werden können – ohne Eure Lebensversicherungsgesellschaft in Angst und Schrecken zu versetzen.

Außer einem Eintrag ins Logbuch, ein paar Punkten und kleiner Metallsticker ist im Training nichts zu holen, Ehre und bißfeste Orden gibt es nur für heroische Kampfeinsätze – und schließlich kann man das Imperium nicht durch simulierte Trainingsflüge besiegen.

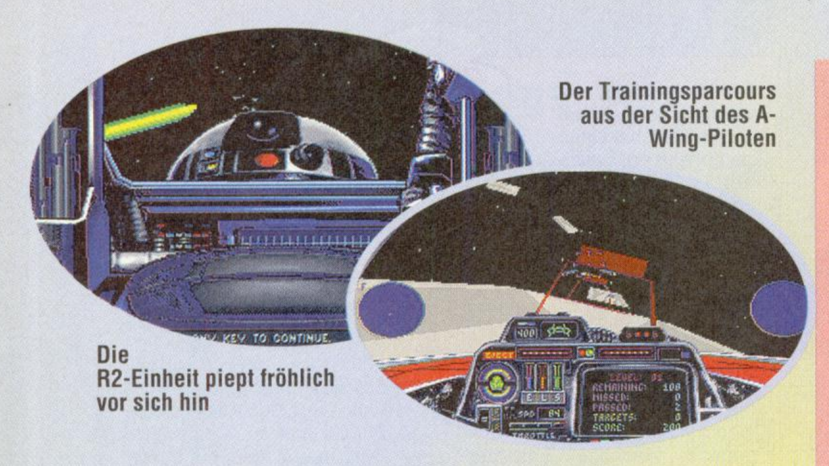
An Bord der Independence könnt Ihr Euch zwischen drei verschiedenen Weltraumkampf-Touren entscheiden. Jede "Tour of Duty" konfrontiert Euch mit mindestens zwölf harten Aufträgen.

Admiral Ackbar höchstpersönlich macht Euch bei den Einsatzbesprechungen mit den Missionen vertraut: Ihr erfahrt Sinn und Zweck des Einsatzes, konkrete Ziele und werdet auf Gefahren hingewiesen. Anfangs beauftragt Ackbar Euch mit eher simplen Identifizierungsflügen, später warten komplexe Aufträge von höchster Wichtigkeit. Ihr müßt zum Beispiel Rebellenkorvetten Geleitschutz gewähren, imperiale Transporter manövrierunfähig schießen oder ganze Minenfelder auslöschen – alles natürlich mit mindestens einer Staffel TIE Fighter im Rücken. Die Krönung jeder Pilotenkarriere wartet am Ende der dritten "Tour of Duty": Der Angriff auf den Todesstern.

Wenn Euch kein Soloflug bevorsteht, könnt Ihr nach Ackbars Einführung einige Mitstreiter bestimmen. Dies empfiehlt sich, wenn Ihr bereits einige Daten von erfolgreichen Piloten auf der Festplatte gespeichert habt, denn bei einem Flug mit erfahrenen "Top Aces" in Begleitung sind die Erfolgsaussichten um einiges rosiger



Wenn der X-Wing über den Todesstern brettert, wird jeder Gegner zerschmettert
LucasArts verknüpfte bei X-Wing Polygongrafik mit Bitmap-Effekten



Der Trainingsparcours aus der Sicht des A-Wing-Piloten

Die R2-Einheit piept fröhlich vor sich hin

Ein General packt aus

Der intergalaktischen *Power Play* gelang es, das Schweigen des sagenumwobenen *General Knock* zu brechen und präsentiert Euch die geheimen Tricks der Rebellen-Elite.

Power Play General, haben Sie einen heißen Tip für unerfahrene *X-Wing*-Piloten?

General Knock Nun ja... Ganz wichtig: TIE Fighter greifen nur Rebellenjäger an, keine größeren Schiffe.

Power Play Wie können wir sie sicher erlegen?

General Knock Bleibt einfach stehen (Geschwindigkeit auf null) - Die TIE Fighter fliegen Euch direkt an und lassen sich mit zwei Treffern abledern. Dies kostet aber Schildenergie und Zeit und ist nicht ungefährlich.

Power Play Ab und an sind Frachter zu kapern...

General Knock Ah! Meine Lieblingsmission. Habt Ihr nur wenige Frachter aus einem ganzen Geschwader zu sondieren, fliegt Ihr mit dem Y-Wing am besten eine Identifikationsrunde und dann sofort nach Hause. Merkt Euch die Position der jeweiligen Frachter und beginnt von neuem. Nun ein paar gezielte Ionen-Salven und die Sache ist gelaufen, die Schiffe sind "disabled".

Power Play Was ist, wenn die Piloten das Zeitliche segnen?

General Knock Schlitzohrige Kollegen kopieren nach jeder Mission ihre Pilotendatei (Endung ".PLT") in ein anderes Verzeichnis. Diese kann nach dem Ableben wieder zurückkopiert werden.

Power Play Noch eine letzte Frage: Wie geht es Luke Skywalker?

General Knock Äh... Wem?

Power Play Wir danken für das Gespräch. Möge die Macht mit Ihnen sein.

General Knock Ich vertraue lieber meinem Zielcomputer.

als mit "Rookies" – die dienen den Imperialen höchstens als lebende Zielscheiben.

Sobald Ihr aus dem Hyperraum ausgetreten seid, begrüßen Euch im Kampfgebiet meist schon ein paar imperiale Jäger. Neben den herkömmlichen TIE Fightern schickt Euch das Imperium noch die superschnellen TIE Interceptors (Abfangjäger), die berüchtigten TIE Bomber und gut bewaffnete "Kanonenboote" entgegen. Außerdem habt Ihr es ab und an mit einer Korvette, einer Nebulon-B-Fregatte oder einem ausgewachsenen Sternenzerstörer zu tun – neben der hastigen Flucht gibt es bei diesen dicken Dingern nur eine Alternative: Ihr könnt Euch jederzeit unverwundbar machen und mit einem unendlichen Vorrat an Protonentorpedos und Laserenergie ausstatten. Auf diese Weise lassen sich sogar Sternenzerstörer erledigen, aber die Mission wird nicht gewertet – Schummeln gilt nicht. Ob Jäger oder Sternenzerstörer, Euer Zielcomputer erfaßt jeden und informiert Euch über den Raumschifftyp und die Entfernung. Habt Ihr das Opfer im Fadenkreuz, könnt Ihr dem Schurken ein paar Laserstrahlen einbrennen oder,

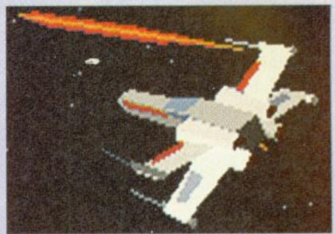
Fortsetzung folgt?

Nach ungewissen Jahren voller Angst und Bangen dürfen Krieg-der-Sterne-Fans aufatmen: Star Wars geht weiter. Von Han, Leia & Luke müssen wir uns allerdings verabschieden, die geplante Trilogie spielt zu der Zeit der Clone-Kriege und der alten Republik. Die Dreharbeiten der Episoden 1 bis 3 starten voraussichtlich 1995 – freuen wir uns auf einen jungen Obi-Wan.

Verspielte Star Wars-Freunde kommen schon früher auf ihre Kosten: Eine Zusatzdiskette zu *X-Wing* mit neuen Missionen ist bald erhältlich. Und wer lieber in der imperial Navy seine Brötchen verdient, wird mit der geplanten *X-Wing*-Erweiterung glücklich: Ihr dürft in imperiale Jäger umsteigen und gegen die Rebellen in den Kampf ziehen.

Mediengigant JVC hat für diesen Sommer das 16-MBit-Super-Nintendo-Modul **Super The Empire Strikes Back** angekündt, und die LucasArts-Mannschaft feilt noch fleißig an ihrem neusten Streich. **Rebel Assault** (früherer Arbeitstitel *Star Wars 3-D*) wird nie auf Disketten oder Modul erscheinen, sondern gleich auf CD gepreßt. Besitzer eines Sega Mega-CD und eines MS-DOS-Systems mit CD-ROM erwartet eine spektakuläre 3-D-Actionballerei.





Der Detaillevel läßt sich einstellen. oben seht Ihr Euren X-Wing in der niedrigsten, unten in der höchsten Detailstufe

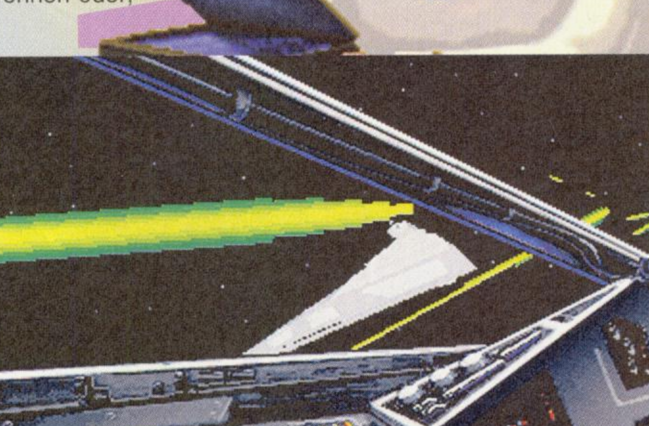


Im Technikraum lernt Ihr alles über Freund und Feind

je nach Modell, eure Protonentorpedos oder Concussion-Raketen abschicken. Bei den ungepanzerten TIEs reichen zwei bis drei Lasersalven, Transporter und andere größere Schiffe verschlucken ohne weiteres einige Torpedos.

Hat es Euch erwischt, rettet Euch mit etwas Glück eine Rebellenfähre und Ihr seid nach einem erfrischenden Bad im Bacta-Tank wieder einsatzfähig. Pechvögel werden allerdings auch ab und an vom Imperium aufgefischt oder können nicht mehr rechtzeitig aus dem Jäger aussteigen.

Habt Ihr die sichere Rückkehr zum Mutterschiff gepackt, offenbart ein penibler Missionsreport Eure Leistungen. Fleißige Piloten werden durch Punkte und Auszeichnungen belohnt und dürfen die nächste Mission angehen. *js*



Oha!... Ein Sternenzerstörer nähert sich von Steuerbord

Genre: Simulation
Hersteller: LucasArts
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: LucasArts

MS-DOS 75%

Grafik: 69% Sound: 74%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Joystick, Thrustmaster
Geplant für: –



Für Leute mit Laune.

Offen für Comic Strips

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO).

Duell der Giganten



Auf der Landkarte wird angezeigt, welche Aufträge bereits erledigt sind und wo noch Roboter lauern

Xenobots

Die Verwirrung ist komplett: Vor rund einem Jahr kündigte das kleine Softwarehaus Novalogic eine Robotersimulation unter dem Namen *Metalbots* an, im letzten Monat hieß das angekündigte Spiel noch *Ultrabots*, die fertige Version, die in Europa unter den Fittichen von Electronic Arts erscheint, wurde kurzerhand in *Xenobots* umbenannt.

Xenobots versetzt Euch an den Anfang des 21. Jahrhunderts. Ein außerirdisches Raumschiff stattet der Erde einen kleinen Besuch ab. Dummerweise entpuppen sich die Extraterrestrier als nicht besonders freundlich. Im Gegenteil: Die Eindringlinge wollen die Erde zur Alien-Kolonie machen und setzen deshalb ein paar Truppen ab. Natürlich keine gewöhnlichen Soldaten, sondern riesige Kampfroboter. Die Erdmilitärs sehen keine andere Lösung, als die Roboter per Atomschlag zu erledigen. Die Reste der Menschheit schnappen sich nun die übriggebliebenen Schrotteile der Invasionsarmee und basteln daraus eigene Roboter zusammen, denn die Aliens haben einen weiteren Angriff gestartet.



In der Kommandozentrale überwacht Ihr Eure Xenobots

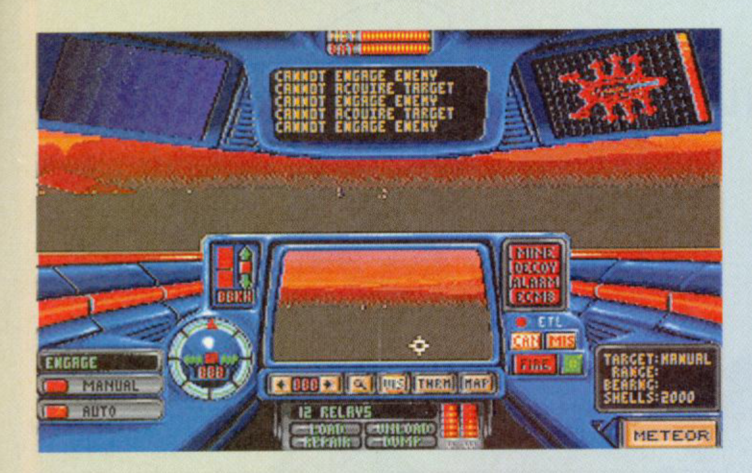
Ihr übernehmt in 13 Missionen das Kommando über die Erdrobotertruppen. Ihr könnt jedoch nicht jede Mission sofort anwählen, sondern müßt Euch Auftrag für Auftrag zum Finale arbeiten. Eine Mission ist dann beendet, wenn die gegnerische Roboterbasis gefunden und zerstört worden ist. Im Kommandozentrum seht Ihr eine Übersichtskarte des Kampfgebietes und eine Liste mit den verfügbaren Robotern. Drei verschiedene Modelle stehen Euch zur Verfügung: Ein schneller Aufklärungsroboter, eine Kampfmaschine und eine Art Wartungs-Droid. Per Mausklick könnt Ihr Euch in das Cockpit jedes Roboters begeben. Hier seht Ihr die 3-D-Umgebung durch das Cockpitfen-



Der Scout: Schnell und wendig, aber schwach bewaffnet, dient der Scout vor allem der Aufklärung in den vordersten Linien.

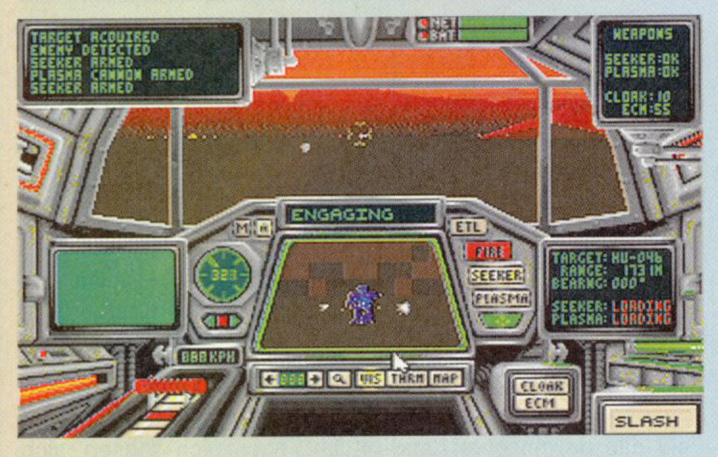
geht so

Novalogics Robotrüpel, die deutlich vom berühmten Fasa-Vorbild der *BattleMechs* inspiriert sind, kommen nur schwerfällig in Gang. Drei *Xenobots*-Varianten, die zudem auf beiden Seiten Verwendung finden, sind für meinen Geschmack zu wenig. Mehr Roboter oder zumindest unterschiedliche Typen für die Aliens wären wünschenswert gewesen. Ein zu-sätzlicher Schwachpunkt sind die Missionen. Zwar gibt's 13 verschiedene, aber die tatsächlichen Unterschiede halten sich in Grenzen. Die Größe des Energienetzes und die Zahl der verfügbaren Roboter variiert – das war's dann auch schon. Spielerisch hat dies keinerlei Auswirkungen, denn alle Missionen lassen sich auf dieselbe Art und Weise lösen. Von Abwechslung und Langzeitmotivation keine Spur. Selbst ungeübte Kommandeure haben die Aliens an einem kurzen Wochenende vertrieben. Aber nicht nur spielerisch wird dem Robotpiloten Mittelmaß geboten. Auch technisch bleibt *XenoBots* hinter den Erwartungen zurück. Die Landschaften beispielsweise, gleichen sich fast wie ein Ei dem anderen: Flachland pur, nur hier und da ragt ein magerer Vektorhügel aus der drögen Ebene. Zudem hapert es an der "Intelligenz" der Roboter. Latscht ein auf Automatik geschalteter Blechkoloß in einen Berg, hängt der wertvolle Roboter dort unwiderruflich fest. Selbst durch Handsteuerung ist die Maschine nicht mehr zur retten.





Der Scorpion: Nur mit diesem Roboter könnt Ihr das Energienetz ausbauen. Eine Besonderheit dieser Maschine sind durchschlagskräftige Raketen.





Die Kampfmaschine: Dies ist Eure Hauptwaffe im Kampf gegen die Aliens. Vom Cockpit aus lassen sich die verschiedenen Waffen abfeuern.

ster. Ebenfalls vom Cockpit aus könnt Ihr die einzelnen Maschinen wahlweise selbst steuern oder mit Befehlen füttern. Soll der betreffende Roboter beispielsweise an einen bestimmten Abschnitt patrouillieren oder eine Position einhalten, pickt Ihr Euch das passende Kommando heraus. Schaltet Ihr auf Automatikbetrieb, führt der Roboter den Befehl aus. Sind Eure Einheiten beschädigt worden, können diese in der eigenen Basis wieder repariert werden.

Eine besondere Einschränkung ist die Energieversorgung. Um jede Basis existiert ein Energiefeld, das von speziellen Relais gespeist wird. Innerhalb dieses Feldes werden Eure Roboter ausreichend mit Strom versorgt. Verlaßt Ihr das Netz, ist die Maschine auf Batterien angewiesen. Sind diese leer, reicht der Saft nur noch für den Rückzug.

Glücklicherweise läßt sich das Netz ausbauen. Jeder Wartungsroboter schleppt 12 Energierelais, mit denen das Feld erweitert werden darf. Natürlich können Energiewege durch Beschuß gekappt werden. *mh*

geht so

Gleich zu Beginn offenbart sich die technische Frechheit Novalogics neuester Kampfkarosse: PC-Freunde, die zur Zeit keinen 486er oder 40-MHz-386er haben, dürfen sich bereits in der ersten Mission die Kugel geben. Was auf flotten Kisten erhaben scrollt (zum Beispiel die Landschaft), verkümmert auf langsameren Rechnern zur Slideshow. Bei *Commanche* ließ die flotte 3-D-Welt die benötigte Rechenpower erahnen – was bei *Xenobots* jedoch die MHz frißt, bleibt ungewiß. Großartige 3-D-Spielereien suchen wir vergebens, und die paar Vektorberge dürften selbst einen XT nicht in die Knie zwingen. Angesichts der minderbemittelten Feindintelligenz dürfte auch der Punkt "Rechenpower für gegnerisches Denken" unter den Tisch fallen. Neben diesem Hardware-Nepp strotzt *Xenobots* nur so vor kleinen spielerischen Mängeln: Verbuggte Feindbots stehen in einem Berg und lassen sich genüßlich abschießen und eigene, auf Automatik gestellte Einheiten laufen gegen jedes Hindernis, was auch nur in die Nähe ihres Blickfeldes gelangt. Bestes Beispiel für das Versagen der Automatik ist das Kampfverhalten der eigenen Einheiten: Werden feindliche Bots außerhalb unseres Netzes attackiert, verschießen unsere Einheiten ihre Energie und können sich daraufhin nicht entscheiden, ob sie lieber zurück zum Netz watscheln oder weiterhin den Feind attackieren wollen. Folge: 50 Meter gen Feind wetzen, fünfzig Meter zurückziehen und wieder in Richtung Feind daddeln. Trotz dieser zahlreichen Mankos birgt *Xenobots* ein nicht zu unterschätzendes Motivationspotential in sich: Man hofft von Mission zu Mission auf neue Einheiten oder abwechslungsreichere Landschaften. Vor der unvermeidbaren Ernüchterung leuchtet jedoch der Abspann und die Vorfreude auf Szenario-Disketten keimt auf.

Genre: Action/Strategie
Hersteller: Novalogic
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 63%

Grafik: 62% Sound: 39%
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 286er mit 16 MHz, VGA, 640 KByte, Maus
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Mehr Speicher
Geplant für: –

Oldie but Goldie



Der Irata-Meeresboden ist mittlerweile voll erschlossen

Subtrade

Der bekannte Büroartikelhersteller Boeder geht fremd. Seit geraumer Zeit beschäftigt sich eine extra eingerichtete Abteilung Boeders nicht nur mit schnöden Leerdisketten, sondern mit der passenden Spielesoftware dazu. Jüngster Sproß aus dieser Verbindung ist das Handelsstrategiespiel *Subtrade*. Grundlegend neu ist das Spielprinzip von *Subtrade* jedoch nicht. Das Programm ähnelt in weiten Zügen dem Uraltklassiker *M.U.L.E.* von Strategieguru Dan Bunten. Größter Unterschied neben der neuen grafischen Aufmachung: Statt auf der Oberfläche des Planeten Irata, spielt *Subtrade* nun auf dem Meeresboden Iratas.

Bis zu vier Spieler (dank Joystick-Adapter) dürfen sich gleichzeitig auf dem Meeresgrund tummeln. Stehen nicht so viele Kumpels bereit, werden fehlende Mitspieler vom Computer übernommen. Wie beim Klassiker, findet das Spielgeschehen auf einer bildschirmfüllenden Landkarte statt. Vor jeder Runde — insgesamt geht eine Partie über 12 Runden – kann sich jeder Mitspieler gegen eine geringe Gebühr einen "Claim", im *M.U.L.E.*-Sprachgebrauch auch "Plot" genannt, abstecken. Ein rechteckiges Feld wandert dabei über die Landkarte. Markiert dieses Feld das gewünschte Landstück, reicht ein Feuerknopfdruck, um den "Claim" in Besitz zu nehmen. Leider sind die Ländereien ohne Produktionseinrichtungen relativ nutzlos. Um entsprechende Produktionstätten zu errichten, müßt Ihr in der Hauptstadt, die sich in der Mitte der Landkarte befindet, eine Schildkröte mit dem gewünschten Equipment ausrüsten und innerhalb eines Zeitlimits zum Plot führen. Vier verschiedene Produktionsvarianten stehen zur Auswahl: Fisch, der als Nahrungsmittel dient, Energie, um die Claims mit Strom zu versorgen, Metall und Perlen, zusätzlich lassen sich Schildkröten züchten. Letzteres ist besonders wichtig, da nur eine beschränkte Anzahl der Lasttiere zur Verfügung steht.

Haben alle Mitspieler ihr Plot bestückt, geht's in die Auktionsrunde. Hier können überschüssige Waren gewinnbringend an den Konkurrenztaucher gebracht oder dringend benötigte Güter erworben werden. Ziel des Spieles ist es, nach den 12 Runden das größte Vermögen – es zählen Bargeld, Landbesitz und Güter – anzuhäufen. *mh*

super

So schnell wird aus einem betagten Oldie ein optisch aufgepeppter Softwareneuling: Aus Stahleseln werden Schildkröten, Plots verwandeln sich in Claims, Irata steht nun unter Wasser. Bitte versteht mich nicht falsch: Obwohl *Subtrade* eine fast 1:1-Umsetzung des Klassikers ist und somit auf den Innovationsbonus verzichten muß, sorgt ein Unterwasser-Strategiematch für mehr Begeisterung als ein kostenloser Tauchkursus. Das zeitlos gute Spielprinzip fesselt selbst den hartnäckigsten Handelsfeind in kürzester Zeit an den Monitor und macht aus einem Marktwirtschaftsignoranten einen beinharten Kapitalisten. Auch technisch gibt es nichts zu meckern: Die stilvolle Grafik und die witzigen Soundeffekte tun ihr Übriges, um *Subtrade* einen Platz in der Spieleoberliga zu sichern.

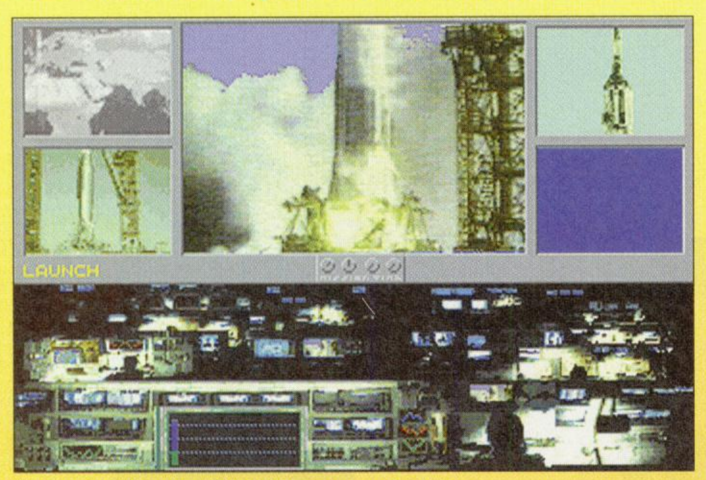


In den Auktionen geht es heiß her: Nur wer schnell reagiert, kann seinen Reichtum mehren.

Genre: Strategie	
Hersteller: Boeder	
Zirka-Preis: 90 Mark	
Testmuster: Boeder	
AMIGA	**80%**
Grafik: 53%	Sound: 47%
Schwierigkeit: mittel	
Minimal: 1 MByte	
Unterstützt: –	
Geplant für: –	

Was machen wir als nächstes: In der Hauptstadt werden die Schildkröten ausgerüstet.

Der Mann im Mond



Wir beobachten den Start einer neuen Rakete

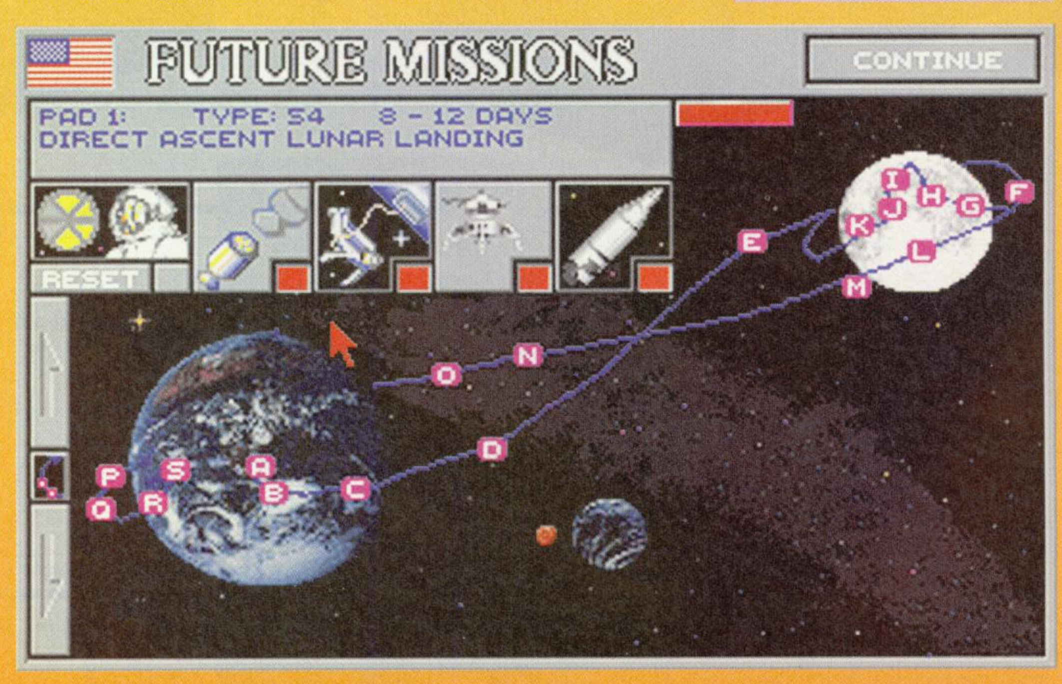
Buzz Aldrin's

Race into Space

Ein kleiner Schritt für mich, aber ein gewaltiger Schritt für die Menschheit: Mit diesen Worten kletterte im Juli des Jahres 1969 Neil Armstrong die Leiter der Landungskapsel "Eagle" herab und betrat als erster Mensch die Mondoberfläche. Kurz nach dem historischen Moment stapfte der zweite Mann im Mond über die Kraterlandschaft: Edwin E. "Buzz" Aldrin. Bevor die beiden Astronauten jedoch zum Mondspaziergang aufbrechen konnten, lieferten sich die Supermächte USA und die Sowjetunion ein beispielloses Rennen um den ersten Platz im All.

Mit dem Programm *Buzz Aldrin's Race into Space*, einer Mischung aus Strategie- und Wirtschaftssimulation, könnt Ihr nun dieses Rennen nachspielen. Eure Aufgabe: Innerhalb von 20 Jahren müßt Ihr als erster Menschen auf den Mond schicken. Wahlweise spielt Ihr auf amerikanischer oder russischer Seite. Der entsprechende Counterpart wird entweder vom Computer gesteuert oder von einem Kumpel übernommen. – Eine Link-Option gibt es allerdings nicht. Wenn Ihr gegen einen Freund antretet, müßt Ihr Euch an einem Computer abwechseln. Wer möchte, hält sich an die historischen Vorgaben, also mit den Originalastronauten und Kosmonauten oder stellt sich seine eigene Truppe zu-sammen. Habt Ihr alle Einstellungen gemacht, startet Ihr, mit einem Grundkapital (das Geld heißt hier "Megabucks") ausgestattet, je nach ausgesuchter Nationalität entweder in Kap Canaveral oder im russischen Space-Zentrum Baikonur. Zu Beginn befinden sich auf dem Gelände nur ein paar kleine Wellblechhütten, eine winzige Forschungsabteilung sowie eine einzelne Raketenabschußrampe. Im späteren Spielverlauf wird der Raumhafen weiter ausgebaut. Jedes neu ins Leben gerufene Projekt bekommt eines oder mehrere neue Gebäude, bestehende Häuser werden ordentlich ausgebaut. Zusätzlich zu den eigentlichen Raumfahrtgebäuden gibt es auf amerikanischer Seite das weiße Haus (auf russischer ist es der Kreml), ein Geheimdiensthäuschen und einen Astronautenfriedhof. Hier

Wann startet welche Mission: Alle Abschußrampen in der Übersicht.



Der Weg zum Mond: Hier stellt Ihr künftige Missionen zusammen.

Wer war Buzz Aldrin?

Wer (wie ich) im Juli 1969 vor dem Fernseher klebte, um die ersten Bilder der Mondlandung zu sehen, wird sich sicherlich auch an Edwin E. "Buzz" Aldrin erinnern, der nach Armstrong als zweiter Mensch die zerklüftete Mondoberfläche betrat.

Edwin Aldrin wurde am 20. Januar 1930 in der Stadt Glen Ridge, im Bundestaat New York geboren. Nach dem Abschluß auf der U.S. Militärakademie im Jahre 1951 ging er zur Air Force und wurde dort zum Piloten ausgebildet. Während des Koreakrieges flog Aldrin über 60 Kampfeinsätze. Danach studierte er auf dem berühmten Massachusetts Institute of Technologie und wurde Ende 1963 Astronaut. Seinen ersten Raumflug absolvierte Aldrin zusammen mit James Lovell an Bord einer Gemini-Kapsel, drei Jahre später, 1969 war es dann endlich soweit. Zusammen mit Neil Armstrong und Michael Collins flog Edwin Aldrin zum Mond. Derweil Collins in einer Orbitalbahn um den Mond kreiste, landeten Armstrong und Aldrin auf der Oberfläche des Erdtrabanten. Zwei Jahre nach dem erfolgreichen Abschluß der Apollo-11-Mission, verließ Aldrin die NASA und arbeitete von nun an bei der Air Force Aerospace Research Pilots School. 1972 nahm er – mittlerweile im Rang eines Colonels – seinen Abschied und ging in die private Wirtschaft. Wer mehr über Edwin E. "Buzz" Aldrin wissen möchte, kann seine Autobiographie ("Return to Earth", 1973 erschienen) lesen.



Der Mann im Mond: Buzz Aldrin



Zwischen den Runden verlesen Nachrichtensprecher wichtige Neuheiten

Fröhliches Einkaufen: Forschungssatelliten sind heute im Sonderangebot.

bekommt Ihr Angaben über die Zufriedenheit der Regierung sowie Geheimdienstberichte über den technologischen Fortschritt des Gegners. Gespielt wird rundenweise. Habt Ihr alle Angaben gemacht, Einkäufe getätigt und Verwaltungsarbeiten erledigt, wird die aktuelle Runde beendet. Per Mausklick auf die entsprechenden Gebäude, gelangt Ihr in die verschiedenen Abteilungen des Raumfahrtzentrums. Im Verwaltungshaus beispielsweise kauft Ihr neues Equipment, heuert Astronauten an, ruft neue Forschungsprogramme ins Leben, stellt zukünftige Weltallmissionen – insgesamt gibt's 57 verschiedene Einsatztypen – zusammen und kontrolliert das Budget. Mit dem Neukauf von Satelliten, frischen Raketen, Raumkapseln und Anzügen ist es allerdings nicht getan, denn die Neuerwerbungen sind alles andere als einsatzfähig. Bevor Ihr loslegt, muß die Wissenschaftsabteilung ein paar Forschungen betreiben – natürlich gegen entsprechende Bezahlung. Dies ist besonders wichtig, um den Sicherheitsfaktor des Equipments nach oben zu schrauben. Je höher der Sicherheitsfaktor, desto wahrscheinlicher ist es, daß eine Mission von Erfolg gekrönt ist. Sind die ersten Raketen und Satelliten endlich einsatzfähig, setzt Ihr den künftigen Starttermin fest und laßt die Einzelteile zusammenschrauben. Vor dem Beginn einer neuen Spielrunde könnt Ihr die aktuelle Mission vom Weltallzentrum überwachen. Auf verschiedenen Monitoren flimmern Digifilme mit den unterschiedlichen Phasen des Einsatzes. Auf einer speziellen Balkenanzeige ist die Sicherheitsreserve der gerade ablaufenden Phase zu sehen. Läuft alles wunschgemäß, sind die Balken blau und grün, geht etwas schief, wird die Anzeige rot.

Für jede erfolgreiche Mission bekommt Ihr Prestigepunkte. Besonders viel Punkte werden für Einsätze vergeben, die Ihr als erster absolviert. Je höher Euer Prestige ist, desto mehr Geld bekommt Ihr von der Regierung für künftige Projekte. Ist eine Mission ein Fehlschlag, werden Euch Punkte abgezogen und damit das künftige Budget geschmählert. *mh*

gut

Chef des Raumfahrtprogramms! Einer meiner Kindheitsträume ist in Erfüllung gegangen – *Buzz Aldrin* sei Dank. Fortan konstruierte ich Satelliten, rekrutierte Astronauten, jonglierte mit Megabucks und beobachtete den Take-off "meiner" Rakete – leider explodierte sie kurz nach dem Abheben. Allzu verträumt sollte man die Aufgabe nicht anpacken. *Buzz Aldrin's Race Into Space* verlangt schon im ersten Schwierigkeitsgrad durchdachtes Vorgehen, Beharrlichkeit und Nervenstärke. Anfangs ist der erste Raketenstart ein Erfolg, später müssen etliche Projekte koordiniert werden. Eine ausgezeichnete Idee ist der "wachsende" Raumhafen – er sorgt für Motivation und erweitert nach und nach den Kompetenzrahmen des Spielers. In der Regel flimmern Strategiespiele schmucklos über den Monitor, *Buzz Aldrin* hingegen geizt nicht mit schicken Grafiken und einer insgesamt guten Aufmachung. *Buzz Aldrin* ist ein Muß für alle Astronautikfans – besser und spannender kann Wissen über die Historie der Raumfahrt nicht vermittelt werden.

gut



Peinlich, peinlich: Da beraume ich voller Vorfreude als Chef des sowjetischen Raumfahrtkomitees für die nächste Saison ein paar Mondflüge an, versetzte Kosmonauten in die entsprechende Abteilung und verdonnere die Wissenschaftler mit ein paar Extramilliönchen zu einem Haufen Überstunden. In der Hektik der Vorbereitungen entging mir nur ein kleines, aber wesentliches Detail. Am Tag des Starts war gerade keine passende Rakete auf Lager und das Bankkonto bis auf den letzten Rubel leergefegt – aus der Traum vom ersten Kosmonauten auf dem Mond. Derweil ich unter Gezeter alle Flüge abrechen muß, zünden Sönkes Astronauten schon die Bremsdüsen der Mondfähre. Bis zum nächsten Rennen. Buzz Aldrin's Race into Space ist nicht nur lehrreich und informativ, sondern auch ungeheuer spannend. Spätestens wenn die erste Rakete die Startrampe verläßt, um einen frischen Satelliten in die Umlaufbahn zu schicken, steigt der Streßpegel. Das Zittern um jede neue Rakete wird auch später nicht gemindert. Im Gegenteil: Bei jedem Start, vor allem bei den komplexeren Missionen, ist die Aufregung groß. Sind die ersten Anstrengungen, das Weltallrennen zu gewinnen, noch recht leicht zu bewältigen, bekommt Ihr nach ein paar Spieljahren alle Hände voll zu tun. Wenn ein Dutzend Projekte gleichzeitig in Arbeit sind, drei Startrampen regelmäßig überwacht werden müssen und eine halbe Hundertschaft Astronauten auf Befehle wartet, kommt auch der ausgebuffteste Raumtaktiker gehörig ins Schwitzen. Ein schwarzes Loch am strahlenden Buzz-Aldrin-Firmament ist die fehlende Link-Option. Denn mit einem Kumpel der am gleichen PC sitzt, geht leider der Geheimniseffekt beim Ausbrüten neuer Techniken flöten.

Genre: Strategie
Hersteller: Interplay
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS xx%

Grafik: xx% Sound: xx%
Schwierigkeit:
Minimal: 286er mit 16 MHz, VGA, 1 MByte, Maus
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Mehr Speicher
Geplant für:



Die Zentrale der Macht: Links seht Ihr das amerikanische Raumfahrtzentrum, rechts das russische Pendant.

Give Peace a chance



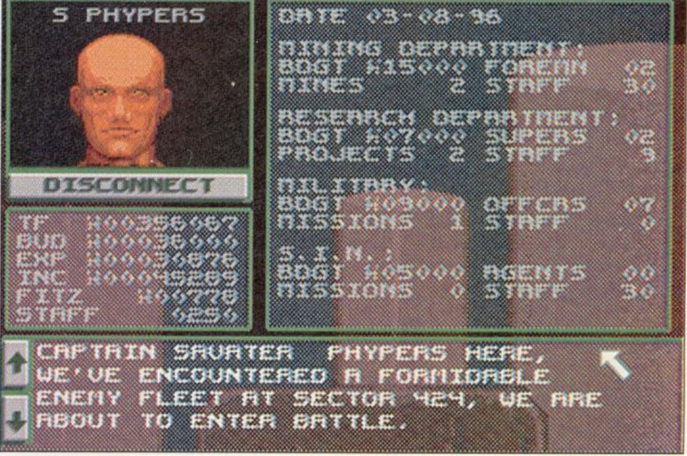
Der letzte Klick: Fenster, wohin das Auge blickt.

na ja

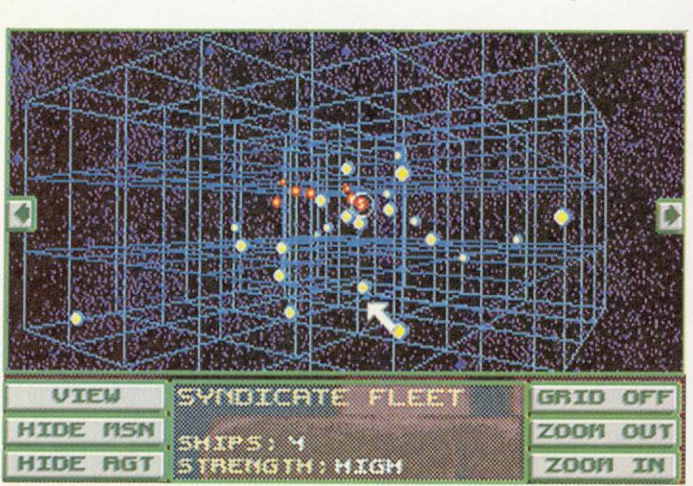
Strategiespiele haben Hochkonjunktur: Mit *Maelstrom* versucht die texanische Firma Merit ein Stück aus dem trockenen Strategiekuchen zu stiebizen. Ob die Rechnung aufgeht, ist mehr als fraglich, denn was großspurig als das "Ultimate Galactic Strategy Game" angekündigt wurde, entpuppt sich als mittlere Strategiekatastrophe. Merit ist es offensichtlich nicht gelungen, die verschiedenen Einzelkomponenten wie Militärentwicklung, Forschung oder Bergbau unter einen Hut zu bekommen. Keine der galaktischen Disziplinen paßt sich ins Spielgeschehen ein, von Harmonie kann keine Rede sein. Das eigentliche Schlachtfeld *Maelstrom*'s sind die wirren Menüs. Bei unübersichtlichen Zahlenkolonnen, verschlungenen Textbatzen und prallen Buttons kann man oft nur hilflos in die Bildschirmweite klicken; eine Farce in Zeiten von grafischen Benutzeroberflächen. Soundblaster-Besitzer werden etwas verstört über den fehlenden Soundblaster-Treiber sein, hier hilft nur der schlichte AdLib-Treiber weiter, der samplelos in den Himmel trötet. Rundherum kann das galaktische Weltalldisaster nicht überzeugen - Strategiespielsuchende werden mit New Worlds *Spaceward Ho!* besser bedient.

Maelstrom

Nicht einmal im Traum habt Ihr dies zu hoffen gewagt, und es war wohl der pure Zufall, daß gerade Euch die Stelle als Imperator des lieblichen Planeten Harmony angehängt wurde. Für Euch ist das die einmalige Chance, zum Wohle der Menschheit und aller befreundeten Alienrassen zum Herrscher der Galaxis aufzusteigen. Doch bevor Euch die ganze Sternenpracht zu Füßen liegt, stehen astronomische Ärgernisse an. Das Leben eines Imperators bringt allerlei Annehmlichkeiten mit sich, so wird Euch eine lederbezogenen Komfortcouchgarnitur mit eingebautem Monitor überlassen, von dem Ihr Eure Aktionen steuert und überwacht. Über eine bildschirmlange Icon-Leiste greift Ihr ins Geschehen auf Harmony ein. Vom Main-Display holt Ihr Euch per Videophone frische Leute auf die Mattscheibe, die Ihr je nach Gebrauch anheuern könnt. Mit genug Manpower geht es an den Programmpunkt Tagespolitik. Doch bevor Ihr Euch an die Unterjochung fremder Planeten machen könnt, muß die Kasse stimmen. Als erstes geht's der Natur Eures Planeten an den Kragen. Eine vielversprechende Schürfstelle ist bald gefunden, der Abraumbagger schnell bei der Hand, und Ruck-Zuck, werden Kristalle oder andere kohlebringende Sedimente an die Planetenoberfläche befördert. Läuft die Sache mit dem Abbau erst einmal, macht Ihr dem Forschung- und Entwicklungsressort Dampf. Auch hier sind pfiffige Köpfchen gefragt, die Euch neue Ideen zu Brutzellasern oder Magnetantrieben liefern. Habt Ihr gar ein Superpatent auf Lager, spitzen auch andere Weltallbewohner das Ohr und machen den ein- oder anderen Galaxisdollar locker. Steht Euer Bruttosozialprodukt auf sicheren Füßen, zieht ein ganz unharmonisches Wettrüsten auf. Alte Raumschiffe können nachträglich aufgerüstet, neue Raumschiffe aus einem dicken Katalog ausgesucht und auf Kiel gelegt werden. Derweil laßt Ihr die Jungs vom Geheimdienst einige der von Euch näher ins Auge gefaßten Planeten abklappern. Mit den taufrischen Informationen in der Hinterhand, könnt Ihr Euch endlich stark genug fühlen, um Euren Nachbarplaneten gehörig auf den Latz zu hauen. Die Kampfsequenzen werden in 3D auf einem interaktiven Schirm gezeigt. Ihr dürft dabei entscheiden, ob sich Eure Schiffe aggressiv oder defensiv verhalten. Kommt es hammerhart, könnt Ihr die Armada zurückbeordern. Neben Eurer Planetensammelleidenschaft müßt Ihr Euch der aktuellen Galaxispolitik stellen. Als unabhängige Story plätschert eine Geschichte im Spielhintergrund: Entscheidungen über Leben und Tod wollen bedacht werden, Länder und Völker müssen beschützt, Harmony gegen kampflüsterne Aliens und miesepetrige Nachbarn verteidigt und – nicht zu vergessen – Eure Ledergarnitur gut poliert werden. *cd*



Arbeitsmarkt: Sklavenwahl mit dem Videophone



Galaktisch: In den 3D-Sequenzen zoomt Ihr die Sterne von Stecknadel auf Pfenniggröße.

Genre: Strategie
Hersteller: Merit Software
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS 40%

Grafik: 56% Sound: 19%
Schwierigkeit:
Minimal: 286er, 640 KB, EGA, Maus
Unterstützt: Adlib
Geplant für:–

SOUND GALAXY

ES IST ALS OB SIE DA DRINNEN WÄREN!

Vergessen Sie primitive Spielstunden, bei denen das Abknallen eines Kampfflugzeugs oder das Weglaufen vor feuerspeienden Drachen bloß noch abstumpft. Sie haben darauf reagiert, weil Sie es kommen sahen. Wenn nicht, heißt es für Sie "Game over".

Ton in CD-Qualität
Sound Galaxy NX PRO Extra ändert das ganze Sehen und Tun. Eine neue Generation in der Tontechnik verheißt einen erstklassigen Sound in CD-Qualität, der dem besten Verstärker mit voller Stereofähigkeit gerecht wird.

Unterstützung von weiteren Normen
Toben Sie sich aus mit der vollen Tonunterstützung für AdLib, Sound Blaster Pro, Covox Speech Thing and Disney Sound Source. Damit werden Sie sich zurechtfinden im Dschungel der Spiele- und Unterhaltungssoftware, die sowohl für DOS als auch für Windows verfügbar ist.

Eine zusätzliche CD-Schnittstelle
Zusätzlich zu der eingebauten CD-ROM-Schnittstelle mit Unterstützung für Mitsumi- und Panasonic-Laufwerke, kann der NX PRO Extra den Sony-AT-Bus CD-ROM unterstützen - einfach durch Einstecken der SG-Anpassung in die Mitsumi-Schnittstelle. Weitere Upgrades für noch leistungsfähigere SCSI-CD-ROM-Laufwerke sind möglich.

Leichte Installation
Alle Konfigurationseinstellungen werden von der Software erledigt, ohne ärgerliches Brückensetzen.

Des Geldes Wert
Die Software - z. B. Monologue für Windows, Voyetra Audio Station und Windat TM OLE, um nur einige zu nennen - wird mitgeliefert. Sie können also Audio editieren, animieren und erstaunliche Grafiken am Bildschirm erstellen. Und vergessen Sie nicht die kostenlos beigefügten Lautsprecher, die es Ihnen ermöglichen, sich in den Himmel zu schießen,wenn Sie sehen, wie Ihnen wachsende Punkte gutgeschrieben werden.

Also treten Sie ein in die Welt der Fantasie, mit Sound Galaxy NX PRO Extra.

Sie finden uns auf der

WINDOWS WORLD '93
The Official Conference and Exposition for Windows Computing
May 24-27, 1993
Georgia World Congress Center • Atlanta, Georgia USA

Hall F Booth no. M6314

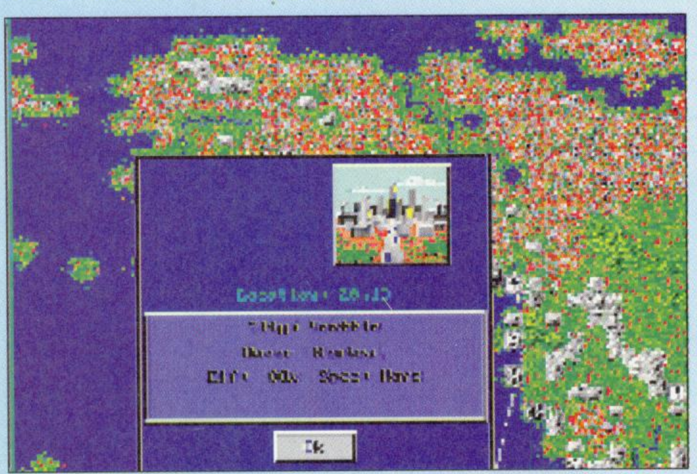




U.S.A. Office : **AZTECH LABS, INC.** 46707 Fremont Boulevard, Fremont, CA 94538. U.S.A. Tel : (510) 623-8988 Fax : (510) 623-8989
Germany Office : **AZTECH SYSTEMS GmbH** Rm 4.71 - 4.74 Asia Pacific Centre, Birkenstrasse 15, 2800 Bremen 1, Federal Republic of Germany. Tel : (0421) 169 0843/4 Fax : (0421) 169 0845 Tlx : 245610 AZTEC-D.
Malaysia Office : **AZ-TECHNOLOGY SDN BHD** 22-1 Jalan 14/22 Right Angle, 46100 Petaling Jaya Selangor, Malaysia. Tel : (03) 756 3411 Fax : (03) 756 1163
Head Office : **AZTECH SYSTEMS PTE LTD** 31 Ubi Road 1, AVS Building, Singapore 1440. Tel : (65) 741-7211 Fax : (65) 741-8678/9 Tlx : RS36560 AZTECH



For ever young



Lebenswichtig: In den Städten werden neue Truppen produziert

Super

Seit Stunden rennen die roten und grünen Horden von Castro Gollert und Mao Hengst gegen das Bollwerk der freien Power-Welt an. Vergebens – die vereinten Luft- und Seestreitkräfte von Admiral Weitz stehen wie ein Fels in der Brandung. Durch einen genialen Schachzug ist es dem gerissenen Weitz gelungen, einen Brückenkopf im Feindesland zu installieren. In geschätzten 20 Zügen werden seine hochmotivierten Icons die Bastion des Gegners einnehmen und Gollert und Hengst verdient in den Staub treten.
Ein fast perfektes Programm läßt sich nur schwer verbessern. Um so dankbarer bin ich Bob Rakosky und Mark Baldwin für ihre High-Tech Version vom Strategie-Veteranen *Empire*. Die komfortable, netzwerkfähige Spielumgebung wird höchsten Ansprüchen gerecht, am genial einfachen Spielprinzip hat sich bis auf sinnvolle Kleinigkeiten nichts geändert. Ganz egal ob man alleine gegen den Computer spielt oder mit Freunden vernetzt ist, das Spiel kommt ohne jeden störenden Firlefanz aus und wird auch von Neulingen schnellstens kapiert. Aber auch der anspruchsvolle Benutzer wird durch strategische Feinheiten ausreichend motiviert: Im Expert-Modus und der höchsten Spielstufe stehen einem die Haare zu Berge. Ich darf Euch dieses Spiel eindringlich empfehlen – es lohnt sich.

Empire

Deluxe

Eines der wohl ältesten Computerstrategiespiele kehrt wieder auf den Bildschirm zurück: *Empire*. Bereits in den 60er Jahren flimmerte eine erste Version dieses, mittlerweile bei Insidern zum Kultspiel gereiften Oldies, über den Monitor einer VAX. 1982 erschien dann die erste Heimcomputerversion vom *Empire*-Erfinder Walter Bright. Später folgten von den Strategiegrößen Mark Baldwin und Bob Rakosky überarbeitete PC- und Amiga-Umsetzungen der Originalfassung. Nun, über 30 Jahre nach dem Ur-*Empire*, präsentieren Baldwin und Rakosky *Empire Deluxe*. Im Gegensatz zu ersten Infos (siehe *POWER PLAY 4/93), dient nicht mehr das* Starfleet-Szenario und die Auseinandersetzung von Menschen und Krellanern als Hintergrundstoff für die taktische Klopperei. Bei *Empire Deluxe* wird auf eine Story komplett verzichtet.

Alte Veteranen, die sich schon mit dem Oldie Schlachten lieferten, werden sich auf Anhieb zurechtfinden. Die meisten Änderungen zum Originalkonzept sind vornehmlich kosmetischer Natur. Schauplatz der künftigen Auseinandersetzungen sind wahlweise vorgefertigte Szenarien – darunter drei Einsteigerländer, die Neulinge mit der Bedienung vertraut machen – oder per Zufall generierte Landkarten. Hier bietet *Empire Deluxe* verschiedene Optionen. Entweder bastelt der Computer eine Landschaft automatisch zusammen, oder entwirft ein "Namens"-Szenario. Dazu gebt Ihr einfach einen Namen ein und der Computer entwirft nun eine passende Landkarte dazu. Die dritte Möglichkeit ist der eingebaute Editor, mit dem Ihr beliebig viele eigene Schlachtfelder erstellen dürft.

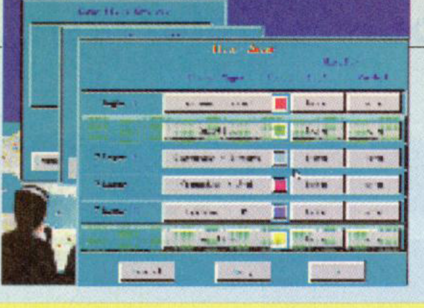
Habt Ihr Euch für eine Landkarte entschieden, darf zwischen drei verschiedenen Spielregeln (Basic, Standard und Advanced) gewählt werden. Je nach Modus ändern sich die Truppenvarianten und Produktionsboni. So stehen Euch im Basic-Modus nur die elementarsten Truppentypen zur Verfügung, im Advanced-Spiel hören alle im Spiel vorkommenden Einheiten (siehe Kasten) auf Euer Kommando. Da Einheiten nur in Städten produziert werden können, bietet die Advanced-Variante einen weiteren, strategisch bedeutsamen, Faktor. Nicht alle Städte, produzieren im Advanced-Modus gleich schnell. Da gibt es Städte die für die simpelsten Truppen über 50 Spiel-Züge benötigen, andere schaffen die gleiche Einheit in nur fünf Zügen.

Ist die Wahl auf eine Spielvariante gefallen, wartet vor dem Spielstart ein weiteres Optionsmenü. Hier wird angegeben, mit wievielen Gegnern das ausgesuchte Szenario gespielt werden soll. Bis zu sechs menschliche Kontrahenten können sich – ein Netzwerk vorausgesetzt – um eine Landkarte prügeln. Natürlich dürft Ihr auch allein gegen den Computer antreten, oder fehlende Mitspieler durch einen Rechnergeneral ersetzen. Die Stärke Computerfeind ist in fünf Stufen einstellbar, wem das nicht reicht, kann mit speziellen Handicaps für Produktion und Kampferfolg dem Gegner zusätzlich das Leben schwerer machen.

Im Spiel seht Ihr die zoomba-



***Empire Deluxe* unterstützt verschiedene Grafikauflösungen von 320x200 Punkten in 256 Farben (oben) bis zu 800x600 Punkten in 16 Farben (unten)**


Hier wird eingestellt, wieviele Spieler an dem *Empire*-Match mitmachen

Kleine Empirekunde

Nicht nur für den Einsteiger interessant sind die unterschiedlichen Einheiten – wir haben uns hier auf die "Advanced"-Version beschränkt und Geländetypen die es bei *Empire Deluxe* gibt.

Infanterie

Sicherlich nicht die stärkste oder schnellste Einheit aber zum Erobern feindlicher und neutraler Städte unerläßlich. In den "Normalen" Szenarios ist die Infanterieeinheit sogar die einzige Truppe, die Städte einnehmen kann.Eine zusätzliche Besonderheit: Infanterie kann im "Advanced"-Spiel in einen Flughafen umgewandelt werden.



Panzer

Ziehen etwas weiter als die Infanterie und sind auch etwas robuster – dafür dürfen Panzertruppen nicht über jedes Gelände fahren. Zudem gibt es die Panzer nur im "Advanced"-Spiel. Panzer können, wie die Infanterie, Städte erobern und ebenfalls in Flugplätze umgewandelt werden.



Jagdflugzeuge

Diese Einheit ist besonders nützlich, um Bombern Begleitschutz zu geben. Leider ist die Reichweite (6 Felder) etwas geringer als bei den Bombern. Zur Not lassen sich auch Bodenziele mit den Jägern attackieren.



Bomber

Dank der hohen Reichweite eignen sich Bomber besonders gut dazu, sehr schnell unbekanntes Gelände zu erforschen. Ansonsten läßt sich die laufende Produktion in feindlichen Städten mit den Bombern vernichten.



Frachter

Der Lastenesel bei *Empire Deluxe*. Um in Szenarien mit großen Wasserflächen Erfolg zu haben, ist eine große Frachterflotte unbedingt erforderlich. Ein Frachter kann maximal sechs Infanterieeinheiten, oder drei Panzertruppen mitschleppen. Vollbeladene Frachter sind ein beliebtes Ziel für Angriffe. Denn wenn das Schiff sinkt, sind auch alle Einheiten an Bord futsch.



U-Boote

Die Geheimwaffe. U-Boote haben zwar einen niedrigen Verteidigungswert, können aber im besten Fall ein feindliches Schlachtschiff, oder einen Flugzeugträger bei einem geschickten Überraschungsangriff versenken.



Zerstörer

Das Rückgrat der Flotte. Relativ schnell in großen Stückzahlen zu produzieren, solltet Ihr jedem Frachter mindestens einen Zerstörer als Geleitschutz mitgeben. Leider stecken Zerstörer nur wenige Treffer ein.



Kreuzer

Wem die Zerstörer als Geleit nicht mehr reichen, und dafür sorgen will, daß eine sorgsam geplante Invasionsflotte auch ihr Ziel erreicht, stellt ein paar Kreuzer zum Schutz ab.



Schlachtschiffe

Die Riesen der Weltmeere. Durch die extrem langen Produktionszeiten, dürfte jeder Spieler nur sehr wenige Schlachtschiffe in seinem Arsenal haben. Wer allerdings ein solches waffenstarrendes Monster besitzt, kann die Gewässer unsicher machen. Aber Obacht: Auch ein dicker Pott sollte nicht ohne Geleitschutz fahren.



Flugzeugträger

Die Flugzeugträger dienen dazu, maximal 8 Jagdflugzeugen eine Basis fern der eigenen Länder zu bieten. Strategisch ist die Luftunterstützung, besonders bei größeren Eroberungen, unbedingt erforderlich. Sollte sich nur im Verband mit anderen Schiffen in feindliche Gewässer begeben.



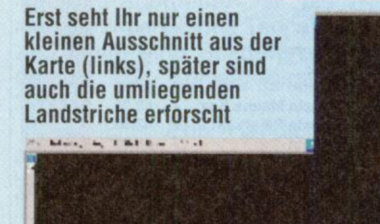
Flughäfen

Sind zwar keine Einheit im herkömmlichen Sinne, aber haben einen nicht zu unterschätzenden strategischen Vorteil. Mittels Flughäfen lassen sich vorgeschobene Basen errichten, um die Erforschung unbekannten Geländes voranzutreiben oder feindliche Truppen zu dezimieren, wenn keine Städte in der Nähe sind, wo die Flugzeuge auftanken dürfen.



super

Von wegen mein lieber Volker: Während Du glücklich auf den frisch installierten Brückenkopf schielst, haben die genialen Generäle Gollert und Hengst heimlich ein paar Panzerdivisionen an der Küste Deiner Domäne gelandet und ein halbes Dutzend Flugplätze installiert. Hengstsche Bodentruppen überrollen gerade Deine wichtigsten Städte und Gollerts Bomber machen die letzten Weitz-Fabriken dem Erdboden gleich. In geschätzten 20 Spielzügen werden Deine hochmotivierten Icons, die dann leider von jeglichem Nachschub abgeschnitten sind, Mühe haben, sich gegen die geballte Feuerkraft unserer Armeen zu behaupten.Obwohl das Originalkonzept von *Empire* schon über 30 Jahre auf dem Buckel hat, kann auch in der jüngsten *Deluxe*-Fassung von Abnutzungserscheinungen, oder gar aufkommender Langeweile keine Rede sein – dafür sorgt schon der Kartenzufallsgenerator, der unermüdlich neue Herausforderungen ausspuckt und der edle und bequeme Editor. Egal ob Ihr nun gegen einen oder mehrere Computergegner antretet, im menschlichen Sextett Armeen durch die Netzwerk-Kabel jagt, eine 20x20 Felder große Minikarte zum Schlachtfeld kürt, oder auf der 150x200 Supermaxikarte antretet, Einsteiger oder alter *Empire*-Hase seit, *Empire Deluxe* zieht vom Start weg alle taktischen Spannungsregister. Im Simpelmodus haben selbst *Empire*-Neulinge schnelle Erfolgserlebnisse, knallharte Experten haben im "Advanced"-Modus alle Hände voll zu tun, um gegen die knackigen Gegner zu bestehen. Aber genug des Lobes: Zwei strategische Kleinigkeiten fehlen leider. Zum einen vermisse ich Luftlandetruppen (gibt's beispielsweise bei *Global Conquest)*, zum anderen können Städte leider nicht durch Einheiten in der Stadt geschützt werden.



Erst seht Ihr nur einen kleinen Ausschnitt aus der Karte (links), später sind auch die umliegenden Landstriche erforscht

re Landkarte aus der Vogelperspektive. Im Normalfall ist zu Beginn nur ein kleiner Ausschnitt der Karte zu sehen, der Rest des Landes muß erst erforscht werden. Per Mausklick verschiebt Ihr Eure Einheiten über das Gelände. Via Menükommando schickt Ihr Truppen auf Patrouille, stellt eine Eskorte ab, gebt künftige Ziele an, verladet Einheiten auf Frachter, oder laßt Soldaten Wache schieben. Es lassen sich nicht nur einzelnen Truppen Befehle erteilen, sondern mittels Gruppenmodus auch mehreren Einheiten. Um Informationen über eine Armee, eine Stadt oder ein Geländefeld zu bekommen, reicht ein Klick auf das entsprechende Feld.

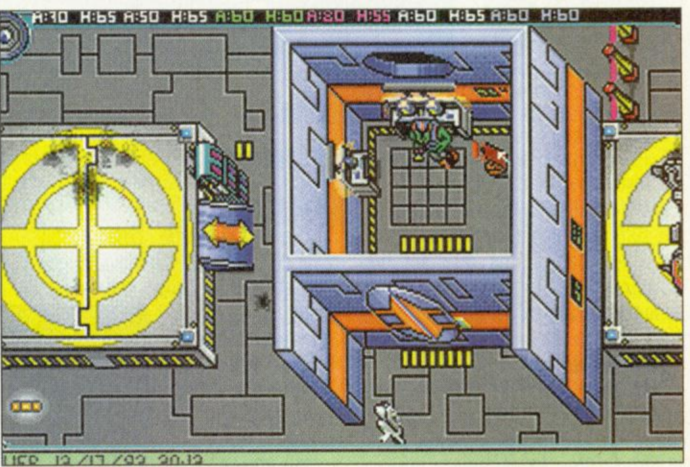
Eine der wichtigsten Aufgaben in *Empire Deluxe* ist das Erobern von Städten. Um eine Stadt einzunehmen müßt Ihr Infanteristen oder Panzer auf das Stadtfeld schicken. Nehmen Eure Mannen die Stadt erfolgreich, wechselt die Farbe von weiß zu der Farbe Eurer Truppen. Nun dürft Ihr angeben, was für Einheiten von nun an in dieser Stadt produziert werden sollen. Gewonnen hat der Spieler, der entweder alle anderen Opponenten von der Landkarte gefegt, oder zur Aufgabe gezwungen hat. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: New World
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Import

MS-DOS 85%

Grafik: 30% Sound: 54%
Schwierigkeit: –
Minimal: 286er mit 16 MHz, EGA, 1 MByte
Unterstützt: Soundblaster, Roland,VGA,SVGA, mehr Speicher
Geplant für: –

Schramme goes Space



Sie wissen nicht, was sie tun: *Tegel's Mercenaries*

Tegel's Mercenaries

Das späte 21. Jahrhundert. Statt des friedlichen Utopia ist die Zukunft in Mindcrafts neustem Strategiespiel *Tegel's Mercenaries* eher düster. Galaktische Söldnerbanden durchstreifen das Unsiversum, immer auf der Suche nach einem profitbringenden Kampf. Ihr steigt als Neuling in das Söldnergeschäft ein. Vor den verschiedenen Einsätzen gibt's ein Briefing, in dem die Aufgabe detailliert erklärt wird. Danach heuert Ihr mit dem nötigen Startkapital eine passende Truppe zusammen und rüstet diese mit Waffen aus. Ist die Crew beisammen, geht's in das Einsatzgebiet, das aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Neben unterschiedlichen Planeten, besuchen Eure Mannen Raumhäfen oder entern fremde Schiffe. Ihr steuert die Truppe via Mausklick und Kommandos über das Gelände. Verschiedene Fenster geben Auskunft über jeden einzelnen Soldaten, eine aufrufbare Landkarte zeigt das Kampfgebiet in der Übersicht. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: Mindcraft
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Traumfabrik

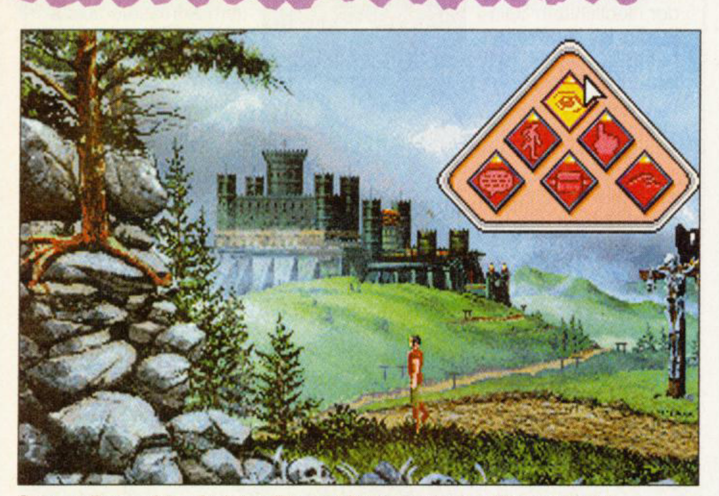
MS-DOS 16%

Grafik: 41% Sound: 49%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, Maus
Unterstützt: Soundblaster, XMS-Speicher
Geplant für: –



Auf der Packung von *Tegel's Mercenaries* sollte vorsorglich ein Aufkleber mit der Aufschrift "Vorsicht Basic", angebracht sein. Denn schon nach den ersten Einsätzen kommt der Verdacht auf, daß dieses Spiel von Basic-geschulten Nachwuchsprogrammierern in Szene gesetzt wurde. Die Figuren rucken selbst auf einem 486er im Sekundentakt über den Monitor, kleine Sprechblasen der Soldaten sind nur verstümmelt oder gar nicht zu erkennen. Die Krone der technischen Meisterleistung ist jedoch die Steuerung der eigenen Truppe. Nur selten folgen die Söldnersprites Eurem Kommando, führen Befehle, wenn überhaupt, nur widerwillig aus. Selbst der kleinste Ansatz einer strategischen Planung wird so im Keim erstickt.

Brummkreisel



Steuer-Pyramide: Auf der Ringwelt wird mit der Maus gelebt.



Nivens genialer Fabelstoff hätte eine etwas professionellere Aufbereitung verdient. So liefert die junge Tsunami-Crew allenfalls ein mittelmäßiges Gesellenstück ab. Als besonders störend erweist sich das Fehlen eines intelligenten Mauszeigers. Will man dem Held einen Befehl geben, muß man ständig den Umweg über das Menü wählen. Wer mit einem Gegenstand ein Puzzle lösen will, darf nach jeder Aktion zurück ins Inventory klicken. Der Gegenstand bleibt nicht in der Hand, sondern wird gleich wieder automatisch im Rucksack verstaut. Trotz dieser nervenden Engpässe hat der halbwegs geschulte Rätselknacker die Ringwelt an einem verregneten Sonntag aufgerollt und die Galaxis gerettet. Wer die Romane kennt, wird trotzdem bei der Stange bleiben; sollte Euch die Ringwelt unbekannt sein, dann ist auch das Programm belanglos.

Ringworld

Revenge of the Patriarch

Man stelle sich einen gigantischen Ringplaneten vor – sechshundert Billionen Quadratmeilen groß. Das bedeutet, um die entsprechende Sonne rotiert eine Welt mit der dreimillionenfachen Oberfläche der Erde. Drei Millionen Planeten in der Reichweite eines schnellen Gleiters. Genug Stoff für unzählige Abenteuer und Geschichten. Ausgedacht hat sich dieses interstellare Unikum der amerikanische Autor Larry Niven, einer der kreativsten und vielseitigsten seiner Zunft. Seine beiden Bücher "Ringwelt" und "Die Ringwelt Ingenieure" (beide bei Bastei Lübbe erschienen) gehören längst zum Zitatenschatz der Science-fiction-Welt.

Da ist es nur folgerichtig, daß der computerbegeisterte Niven das Szenario zu einem Adventure verfaßt, und seine Helden im Rechner so zu neuem Leben erwachen. Für die technische Umsetzung der Ringwelt-Abenteuer ist die neugegründete Firma Tsunami zuständig, eine Splittergruppierung von Softwaregigant Sierra.



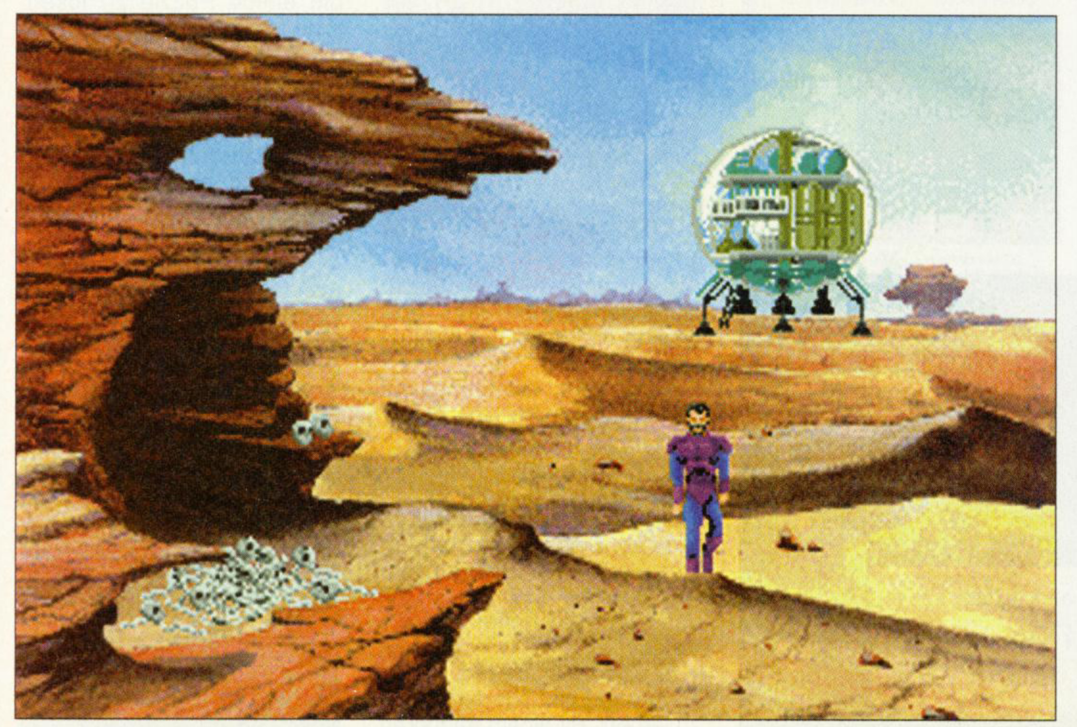
Problematisch: ein Tiger-Wächter



Freie Auswahl dank Maxi-Menü

Die eigentliche Handlung setzt nach Ende der beiden Bücher ein. Louis Wu und sein Kzinti-Freund sind irgendwo auf der Ringwelt verschollen. Drei Söldner bekommen einen Suchauftrag der Puppeteers, gehen unter Eurer Führung auf die Suche und decken nebenbei eine Verschwörung des Kzinti-Patriarchats auf.

Wer mit Sierra-Abenteuern auf Du und Du steht, wird sich auch in Tsunamis *Ringworld* problemlos zurechtfinden. Der Held wird mit der Maus durch teils scrollende, teils statische Grafiken gesteuert – der Cursor gibt dabei die Richtung an. Auf Knopfdruck erscheint ein kleines Menü auf dem Bildschirm. Wahlweise kann man Gegenstände betrachten, benutzen oder aufnehmen und im Inventory verstauen. Wie inzwischen bei fast allen Abenteuern üblich, laufen auch in *Ringworld* die Gespräche automatisch ab. Ihr klickt einfach mit einem kleinen Sprechblasen-Icon auf die Person, die dann entweder redselig wird oder Euch mit Nichtbeachtung straft. Bei besonders wichtigen Gesprächen wird ein Brustbild der Akteure geladen. *vw*



Sand im Getriebe: Links im Bild liegen Abenteurer die versagt haben.

Genre: Adventure
Hersteller: Tsunami
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Accolade

MS-DOS 49%

Grafik: 58% Sound: 42%
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 386er mit 16 MHz, 640 KByte, VGA, Maus
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib
Geplant für: –

Jute statt Plastik



Ende gut, alles gut: Paquita und ihr Baby sind gerettet.

Eco Quest 2

The Lost Secret of the Rainforest

Adams Papa ist Ozeanograph und Umweltaktivist. Kein Wunder, daß die Familie kaum zu Hause ist, sondern von einem ökologischen Desaster zum nächsten eilt. Nachdem wir im ersten Teil der *Eco-Quest*-Reihe eine Giftmülldeponie auf dem Meeresgrund entsorgt haben, führt uns *The Lost Secret of the Rainforest*, wie der Name schon vermuten läßt, ins tiefste Amazonien. Dort leitet unser Väterchen ein Projekt, um zusammen mit einigen Indio-Stämmen die totale Zerstörung der grünen Lunge unserer kleinen Welt zu verhindern.

Kaum in Iquitos gelandet, schlägt die örtliche Ökomafia zu und klaut Adams Vater seine Unterlagen. Papa marschiert aufs Konsulat, und Adam startet ins Abenteuer. Der große Erdgeist ruft um Hilfe, und die Tiere des Waldes entführen Adam. Sollte es uns nicht gelingen, den Tierfängern, Bodenspekulanten





Die Familie der Fledermäuse gibt sich witzig

und Umweltferkeln rechtzeitig das unsaubere Handwerk zu legen, stirbt der Wald und zwangsläufig kurze Zeit später auch die Menschheit. Bevor die Welt wieder halbwegs im Lot ist, löschen wir einen kleinen Waldbrand, räumen in einem chaotischen Indianerdorf auf, befreien Tiere aus der Gefangenschaft und entdecken die verfallene Königsstadt der Indios.

Adam wird, wie immer mit der Maus, durch den Pixel-Dschungel gesteuert, Gespräche mit der Tier-, Pflanzen- und Naturvölkerwelt laufen dolmetscherfrei und automatisch ab. Selbstredend rafft Ihr Gegenstände in Eurem Inventory zusammen und löst mit den Utensilien hoffentlich alle Rätsel.

In *The Lost Secret of the Rainforest* gibt's jede Menge zu lernen. Mit einem tragbaren Ecorder scannt Ihr Flora und Fauna und erfahrt so allerhand Wissenswertes über ökologische Zusammenhänge im Regenwald. Diese nützliche Datenbank benutzt Ihr auch, um einige Puzzle zu lösen. Eine kleine Fledermausfreundin hält auf Wunsch weitere Informationen bereit. Wenn Ihr im scrollenden Regenwald aufräumt und allen Umweltmüll vorbildlich aufsammelt, gibt's außerdem haufenweise Zusatzpunkte. vw



Gewußt wie: Wer befreit den Rätselpanther von seinen Ketten?



The Lost Secret of the Rainforest ist eines der niedlichsten Spiele, das ich je gesehen habe. Bei all den kulleräugigen Tierbabys, putzigen Federbällchen und süßen Prachtblumen wird selbst der griesgrämigste Adventure-Hasser weich und zerdrückt eine Träne der Rührung im Knopfloch. Ein besseres Konzept zur Vermittlung von komplizierten ökologischen Zusammenhängen hätte Sierra nicht entwickeln können. Gleichzeitig liegt hier aber der spielerische Nachteil. Wer eine Botschaft vermitteln möchte, macht es dem Adressaten nicht übermäßig schwer. Die Rätseldichte leidet also etwas unter der Informationsfülle – versierte Grübler spielen das Programm in Null Komma nichts durch. *The Lost Secret of the Rainforest* wendet sich ganz klar an den jüngeren Computerfreund oder die gesellige Familienspielrunde mit Oma, Opa und versammelter Enkelschar. Diese werden allerdings auf hohem pädagogischen Niveau bedient.

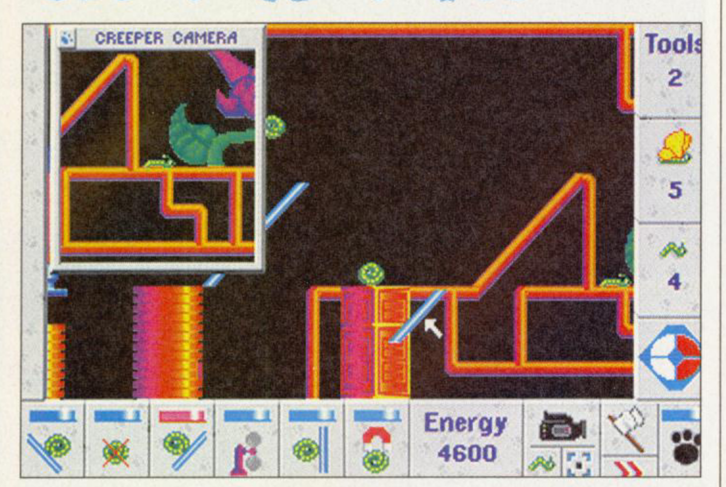


Bahn frei: Wächter-Nessie wird in den Schlaf gesungen.



Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster:
MS-DOS 74%
Grafik: 78% Sound: 67%
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus
Geplant für: Amiga

Wurmstichig



Reality TV: Die Kamera fixiert den Leidensweg der kleinen Raupen.

Creepers

Vergeßt Euer Biologiewissen! Nicht alle Raupen spinnen zwecks Schmetterlings-Entpuppung einen seidenen Kokon. Die Psygnosis-*Creepers* verzichten auf diese strapaziöse Kleinarbeit und ziehen alljährlich zu den sagenumwobenen "Schmetterlingsbecken". Allerdings ist der verwinkelte Weg zu diesen Ersatzkokons keinesfalls leicht und gefahrlos: Abgründe, Magnetfelder und andere Schikanen müssen die kleinen Kriecher überwinden – stürzen sie zum Beispiel einen Abhang hinunter, rollen sich die Raupen zusammen und hüpfen fortan wie ein Tennisball durch den Level. In der Tradition von *Lemmings* und *Tomato Game* greift der Spieler in die Handlung ein und behütet die unbekümmerten Raupen: Ihr könnt Ventilatoren, horizontale und angewinkelte Brückenteile mit der Maus auf dem Spielfeld plazieren. Wenn eine Raupe an einem Hindernis scheitert und zum Stillstand kommt, hilft nur ein beherzter Schlag mit der Fliegenklatsche, und mit etwas Glück purzelt das Tierchen in das rettende Becken – beliebig oft dürft Ihr dieses praktische Instrument und die anderen Hilfsmittel allerdings nicht verwenden. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Selling Points

MS-DOS 64%

Grafik: 58% Sound: 52%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA, Maus
Unterstützt: Adlib/Gold, Soundblaster/Pro, Roland
Geplant für: –

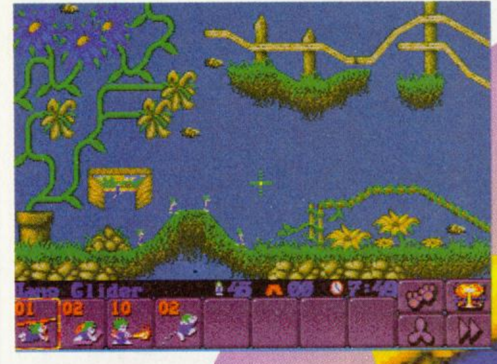
geht so

Die *Lemmings* sind genial, *Bill's Tomato Game* ist gut – aber jetzt übertreibt Psygnosis: Auf eine nüchterne Kombination dieser Spiele im Raupengewand hat die Welt nicht gewartet. *Creepers* geizt nicht nur mit neuen Ideen, sondern auch mit Spielspaß. Die ersten Spielstufen sind uninteressant leicht, später bekommt man die Raupen nur durch Glück und fleißiges Ausprobieren in die rettenden Becken. Auch wenn Gimmicks für Kurzweil sorgen und die über 70 Level abwechslungsreich gestaltet sind - die Raupen treiben zum Beispiel im Wald, unter Wasser und in Legoland ihr Unwesen – den Bundesgesundheitsminister braucht *Creepers* nicht zu beunruhigen: Suchtgefahr besteht nicht. Haltet Euch lieber an die "Originale".

Happy Family

Lemmings 2

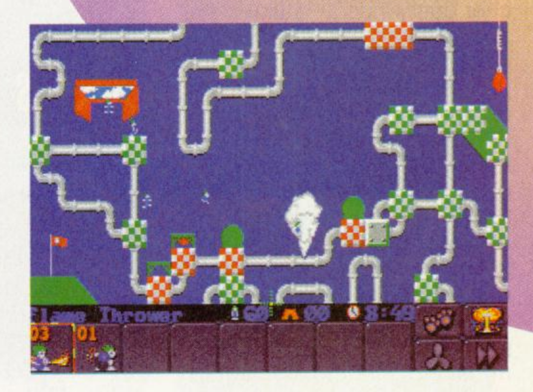
Klein, etwas grün und meist gebündelt. – Nein, die Rede ist nicht von ökologisch angebautem Schnittlauch, sondern vom gemeinen Lemming. Zwei Jahren vergingen seit ihrem Debüt auf dem Amiga. Im Laufe der Zeit verleibten sich die quirligen Kerlchen neue Biotope ein: den PC, das Mega Drive, Nintendos Super NES, das Game Gear und sogar der Game Boy fielen der ungebremsten Vermehrung zum Opfer. Nachdem die winzigen Kerlchen alle Systeme überrollt hatten, tauchten die ersten Lemmings-Clones in *Oh! No, more Lemmings* auf. Dann passierte eine ganze Weile nichts – bis die Kultprogrammierer von DMA-Design den offiziellen Nachfolger *Lemmings 2* unters Volk brachten.



Flower Power: Die Lemmings fühlen sich im Garten Eden am wohlsten.

An der grundsätzlichen Spielidee wurde nicht gerüttelt: Als Lemming-Hüter habt Ihr eine quirlige Herde im Zaum zu halten. Eure einzige Aufgabe ist, die kleinen Kerlchen von einem Tor in ein anderes zu führen. Nichts einfacher als das, doch der Horizont eines Lemmings geht kaum über den Schwanz des Vordermannes hinaus. Eigenbrödlerisch stolpert die Lemmings-Bande durch das mit Fallen gespickte Level. Stoßen sie auf eine Wand oder ein unüberwindbares Hindernis, drehen sie kurzerhand um und rollen das Level von der anderen Seite auf. Einmal ihrem Schicksal überlassen, kullern sie Abhänge hinunter, brutzeln in Feuerchen oder ertrinken in Wasserpfützen. Da es bei den Lemmingen hinten und vorne nicht zur Orientierung reicht, helft Ihr aus. Über eine bunte Icon-Reihe laßt Ihr einen aktiven Lemming verschiedene Manöver ausführen. So gewappnet, steuert Ihr die Lemminge sicher durch das Level. Daran ändert sich auch im zweiten Teil nichts.





Sport Frei: Oft müßt Ihr mit weniger als acht verschiedenen Icons auskommen.

Nach den überstandenen Abenteuern des ersten Teils zersplitterten die Lemminge in zwölf Stämme, wobei jeder ein Stück seines heißgeliebten Talismans mitnahm. Zu allem Übel geht dem Hüter der Prophezeihung das Licht auf, daß bald die ewige Nacht hereinbrechen wird. Prompt schicken sie einen Lemming, nämlich Euch, auf die Reise, um die restlichen zwölf Stämme zu warnen. Das passende Gebot der Stunde fanden die Lemminge bei J.R.R. Tolemming. Jener schrieb, daß die Völker ihre Zimmermänner zum Bau der Arche senden und der geringste jeder Sippe ein Stück des Talismans zum Treffpunkt bringen sollte. Gesagt, getan. Frohen Mutes macht Ihr Euch auf, um Talisman und Volk zu vereinen. Auf einer bildschirmfüllenden Landkarte sucht Ihr

Der Lemming (lat. Lemmini)

Nicht nur im Spiel, nein auch in der Wirklichkeit treiben die Lemminge ihr Unwesen. Der Lemming hirscht in verschiedenen Variationen durch die Landschaft. Im besonderen gehört er zu den Wühlmäusen und im speziellen gliedert sich der Lemming in vier Gattungen mit neun Arten. Tobt er nicht auf dem Monitor, fühlt er sich in Tundra, Taiga und Kieferwäldern wohl. Die natürlichen Vorbilder heißen Halsbandlemming, echter Lemming, Waldlemming und Lemmingmaus. Der Knackpunkt für Spieldesigner Dave Jones war die berühmte Wanderung der Lemminge. Diese Art der aktiven Erholung ist nur beim Berglemming zu beobachten. Da die Berglemminge nicht gerade sexuell aufgeklärte Tierchen sind, kommt es in bestimmten Abständen zu Überpopulationen. Sprich – dem gern einsamen Berglemming hängt sein gehaßter Nachbar auf der Pelle, und da die Lemminge in dieser Beziehung keinen Spaß verstehen, ziehen sie in Sommer oder Herbst los, um neues Land zu erschließen. Kopf an Schwanz verfällt die Lemminghorde der Massenhysterie. Sie überqueren Flüsse, wobei die ersten der nasse Tod ereilt und die hinteren über die Kadaver der Ertrunkenen steigen. Ein nüchterner Lemming ertrinkt allerdings sehr selten, denn Berglemminge können gut schwimmen und überqueren nur dann ein Gewässer, wenn sie sicher sind, die andere Seite zu erreichen.



Cleopatra & Lemming: Selbst zwischen den Pyramiden wuseln die kleinen Plagegeister herum.

Der Schwanz des Saurier pfeffert Euch durch die Luft.

Euch eines der zwölf Völker aus und stattet den Auserkorenen einen Besuch ab. Im Laufe der Evolution wurden die Lemminge nicht nur in ihren Aktionen geschickter, sondern auch eigenwilliger. Reichten den Urlemmingen noch bescheidene acht Aktionen, um durch alle Level zu klettern, kann man die Fähigkeiten eines modernen Lemmings nur noch in Kategorien zusammenfassen. Der größte Fortschritt wurde in der Luft- und Raumfahrttechnik erreicht. Stürzten sich die alten Lemminge mit vorsintflutlichen Fallschirmen in gefährliche Tiefen, wird nun mit Ballons, Düsenrucksäcken, Ikarusflügeln, fliegenden Teppichen und anderen flugfähigen Gerätschaften herumgedüst. Dabei könnt Ihr nicht nur horizontal, sondern auch vertikal durch die Luft hämmern, ein spezielles Ventilator-Icon bläst die Fluglemminge in die gewünschte Richtung. Den größten Zuwachs an neuen Möglichkeiten bekam der Straßenräumdienst: Mit elf neuen Diensten geht es der Landschaft an den Kragen.

Selbst ultramoderne Technik wie Laser Blaster oder Flammenwerfer dürfen nicht fehlen. Der altbekannte Treppenbauer wich sieben Spezialkräften. Besonders witzig ist der Füller, der Zwischenräume einfach ausgießt.

Ebenfalls neu im Programm ist die Schießfähigkeit. Mit einer Bazooka, dem Mörserlemming oder dem Bogenschützen können praktische Seilverbindungen zu anderen Ufern geknüpft werden. Selbst bei den Fortbewegungen reicht das schnöde Gehen nicht mehr: Springen, Schwimmen, Eislaufen, Surfen, ja sogar kopfüber an der Decke strebt der neue Lemming ins Ziel. Habt Ihr Eure Lemminge sicher im Kasten, wird Euch je nach durchgebrachter Lemmingszahl ein goldener, silberner und bronzener Talisman überreicht, die auf einem kleinen Treppchen geehrt werden. Das höchste Ziel eines echten Lemminghüters ist natürlich, aus allen zwölf Völkern den Talisman in Gold abzustauben.

cd

gut

Den ersten Teil hat jeder sofort kapiert und ewig gespielt – auch ich wurde zum Entsetzen meiner Familie *Lemmings*-süchtig. Zur Zeit bin ich auf Entzug, aber *Lemmings 2* ließ mich nicht rückfällig werden. Neben meiner eisernen Disziplin gibt es noch zwei andere Ursachen. Zum einen vermisse ich den genialen Zwei-Spieler-Simultanmodus des Vorgängers, zum anderen artet *Lemmings 2* in Arbeit aus: Psygnosis hat sich nicht auf den Lorbeeren ausgeruht, sondern das Konzept weiterentwickelt und verkompliziert. Alle 100 Lemming-Talente kennenzulernen, ist eine zeitintensive Angelegenheit. Beim Vorgänger konnte man sich voll auf die knackigen Rätsel konzentrieren, die Steuerung der Mini-Märtyrer war kein Problem. *Lemmings 2* wird stimmungsvoll präsentiert und unterhält die Spieler dank interessanter Level, neuer Ideen und niedlicher Gags blendend – der Witzfaktor hat gegenüber dem Vorgänger noch um ein paar Punkte angezogen. Kein Programm, von dem man in zehn Jahren noch spricht, aber ein toller zweiter Streich.

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Psygnosis

AMIGA 84%

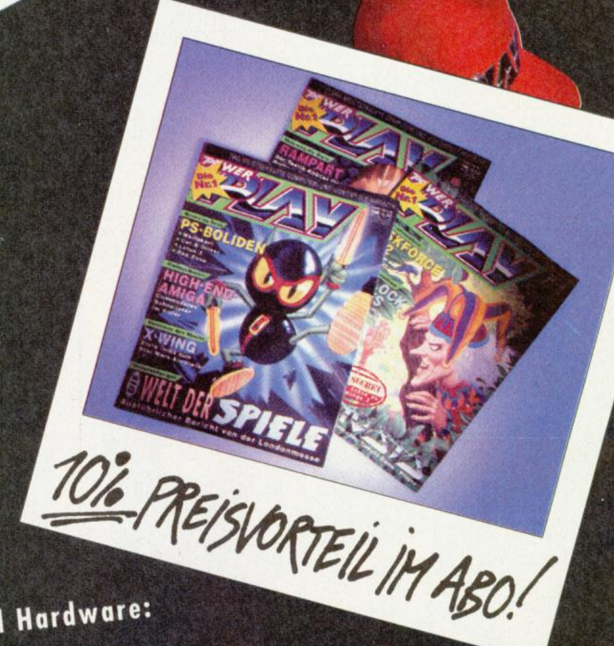
Grafik: 78% Sound: 77%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 640 KB, EGA, Maus
Unterstützt: Adlib
Geplant für:

super

Obwohl die Newcomer auf das gleiche Prinzip wie die Urlemminge aufbauen, spielen sich die beiden Teile unterschiedlich. War im ersten Teil die "Bedienung" vom Start an sonnenklar, ist dies im zweiten Teil völlig anders. Bis man sich mit den Funktionen aller Lemminge vertraut gemacht hat, vergehen einige Level. Für experimentierwillige Lemminghüter steigt dadurch der Spielspaß. So kann man nicht nur mit dem Levelaufbau herumhantieren, sondern bekommt als Gratiselement die unzähligen Funktionen dazu. Die Hintergrundstory motiviert den Spieler, auch an schwierigen Stellen nicht gleich den Kopf hängen zu lassen. Besonders gelungen ist die grafische und spielerische Abwechslung in den einzelnen Stämmen. Anscheinend hat Dave Jones und sein DMA-Team auf dem Amiga optimale Entwicklerbedingungen. Technisch lassen sich die Lemminge mit sanften Scrolling, schmackigen Farbverläufen und spritzigen Soundeffekten die Sonne auf den Pelz scheinen. Was im ersten Teil für den ultimativen Fun-Schub sorgte, läßt der Nachfolger schmerzlich vermissen: Nach dem genialen Zwei-Spieler-Modus und einer Festplatteninstallation sucht man vergeblich. Trotzdem darf gefeiert werden – das Lemmings-Comeback ist geglückt.

1





Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!

Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2

Die Baseballmütze geschenkt!



Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?



POWER PLAY – DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!



(Sonder)hefte & Sammelordner

Heftnachbestellung (lieferbare POWER PLAY-Ausgaben für 6,50 DM pro Heft)

Ich bestelle:

- ❑ **1/92** Alle wichtigen Videospiele im Vergleich, Populous 2, Monkey Island — Stück: ______
- ❑ **2/92** Spiele des Jahres – alle Highlights '91, Tips & Tricks total, Wizardy 7 — Stück: ______
- ❑ **3/92** Buck Rogers 2, Rollenspiel-Cocktail, alle Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx — Stück: ______
- ❑ **4/92** Die Spiele Highlights '92, Raumschiff Enterprise, Kirk & Co kehren zurück, A-Train — Stück: ______
- ❑ **5/92** Die besten Rennspiele im Vergleich, John Madden Football, Soulblader, Super Contra — Stück: ______
- ❑ **6/92** CD-ROM total: das Grusel-Adventure Guest von Virgin, Battle Isle 2, Indiana Jones 4, Parasol Stars, Ultima Underworld — Stück: ______
- ❑ **7/92** Cyperspace: the Lawnmower Man, die witzigsten Spiele, A-Train, Super Aleste — Stück: ______
- ❑ **8/92** Die Mega-Messe: CES, Lionheart, neue „Sim"-Spiele, alles über Tolkien, Gateway, Superscope — Stück: ______
- ❑ **9/92** Space Quest 5, Bard's Tale 4, unter der Lupe: Endzeit, Push Over, Spelljammer, Splatter House 2 — Stück: ______
- ❑ **10/92** Task Force 1942, Sherlock Holmes, Kyrandia, Lemmings 2 — Stück: ______
- ❑ **11/92** X-Wing Sternenballerei in 3D, die aktuellsten Rennspiele, High-End Amiga — Stück: ______
- ❑ **12/92** NHLPA Hockey, Blue Byte, Simulation total, Betrayal at Krondor — Stück: ______
- ❑ **1/93** Ultima Underworld 2, Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle, Erotik-Report, Comanche — Stück: ______

Summe: ______ DM

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle:

- ❑ **1/92** (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM) — Stück: ______
- ❑ **2/92** (Tips & Tricks) — Stück: ______
- ❑ **3/92** (Die 100 besten Spiele 1992) — Stück: ______

Summe: ______ DM

„Powerordner" zum Einzelpreis von 9,99 DM

Ich bestelle ______ Sammelordner in Gelb zum Einzelpreis von 9,99 DM

Summe: ______ DM

(Zuzgl. DM 3,- Versandkosten – ab Gesamtwert DM 50,- frei)

Gesamtrechnungsbetrag ______________ **DM**

Die Gewinn-Mitmachkarte

Wenn Ihr uns die paar Fragen beantwortet, könnt Ihr Euer Lieblingspiel gewinnen. Los! Mitmachen, ausfüllen und gewinnen!

Folgende Artikel aus Ausgabe ______ haben mir besonders gut gefallen:

1. ______________________ Seite ______
2. ______________________ Seite ______
3. ______________________ Seite ______

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. ______________________ Seite ______

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

____

Welchen Computer oder welches Videospiel willst Du kaufen?

____

Welche Spiele willst Du demnächst kaufen?

____

ssum

tionellen Teil
v)
rt (kn),

Redaktion:
0 89/46 13-50 46

rs oder mit dem Namen des Autors

jerne von der Redaktion angenommen.
e auch an anderer Stelle zur Veröffent-
worden sein, so muß das angegeben
Zustimmung zum Abdruck in den von
Publikationen. Honorare nach Vereinba-
keine Haftung übernommen.
nzer
dorfer

er Mark (421)

0044-81340-5058,

el.: 001-415-358-9500,

959, Fax: 008862-715-1950
4-1925, Fax: 0081-33595-1709
1-751494, Fax.: 0039-31-751482
42, Fax.: 0031-2153-10572
2256, Fax: 00972-3-556-6944
319, Fax: 00822-757-5789
2-7640989, Fax: 00852-7643857
Januar 1993

igenabteilung:
: 089/4613-789

trieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123,

ent-Service:
ervice
Neckarsulm
ax: 07132/6563

0 (inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)
uf Anfrage)
33, A-5020 Salzburg,

0 Lenzburg, Tel.: 064/519131,

gruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-,
-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien)

31, 7170 Schwäbisch-Hall
enen Beiträge sind urheberrechtlich
ehalten. Reproduktionen, gleich welcher
enverarbeitungsanlagen, nur mit schrift-
öffentlichung kann nicht geschlossen
vendete Bezeichnung frei von gewerb-

unzutreffende Informationen oder in
hler enthalten sein sollten, kommt eine
oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
chienenen Beiträge können für Werbe-
den.
089/4613-232.
aft
r Doll, Dieter Streit

13-100

en: Familie Otmar und Karin Weber,
Baldham; Aufsichtsrat;
(stellv. Vorsitzender),
ber.

ivw



POWER PLAY-Abo-Karte

JA, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1.Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

❑ jährlich (69,60 DM) ❑ halbjährlich (34,80 DM)
❑ vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, Postfach 11 63, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2.Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift Y10D54

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnement-Service
Postfach 11 63

W-7107 Neckarsulm

POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Leser-Service
Markt&Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

POWER PLAY Gewinn-Mitmachkarte

Gewinnt mit POWER PLAY! (Teilnahmebedingungen im Heft)
Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. ______

2. ______

3. ______

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar



The Looser is...

Sehr geehrter Herr Möller, im großen und ganzen stimme ich Ihnen zu, daß der Preisverfall, der heute noch genannten High-End-PCs (486 DY2, 66 MHz,...) sehr rapide ist, und auch die Ansprüche an den PC immer mehr steigen. Was waren das noch für Zeiten, als man den PC-10 mit seinen 640 KByte und Monochromgrafik huldigte. Doch so lange ist das gar nicht her. Wenn man die Computerentwicklung, damit meine ich den Hardwaremarkt, betrachtet, so ist in den letzten eineinhalb Jahren ein wahres Weltwunder geschehen. Es hat noch verhältnismäßig lange gedauert, bis man vom 8086 oder 80286 zu etwas Höherem wie 396 S oder DX aufstieg. Auch die momentanen Leistungsbrecher 486 DX2 gehören in ca. 4 bis 5 Monaten zum alten Eisen. Denn kaum hat Intel den 586er angekündigt, so stehen die Entwicklungen des 686 an. Unter diesem Zeitdruck steht vor allem die Softwareentwicklung, denn berücksichtigt man 1 Jahr von der Planung eines Programmes bis zu seiner Fertigstellung, so sind diese den Ansprüchen der High-End-User nicht mehr gewachsen. Denn dann werden schon neue Maßstäbe gesetzt. Gerade auf dem Spielesektor verlangt man immer flüssigere Animationen, immer buntere und hochauflösendere Grafiken. Wer kauft haute noch einen gebrauchten PC für 1600 Mark, wenn er für das gleiche Geld einen besseren und vor allem neuen Computer bekommt? Und genau da liegt meiner Meinung nach der Haken. Immer mehr Billiganbieter wollen sich durch Japan-Importe oder durch "geklonte" Billigprodukte einen Marktanteil verschaffen. Wer bringt denn schon das Geld auf für einen angeblich so teuren IBM-Computer, wenn es die vermeintlich besseren Billigprodukte gibt. Keine Einwände – doch ist irgendwann mal etwas kaputt an meinem Billigteil, fliegt es weg, weil die Reparatur (meist) aus eigener Tasche gezahlt werden muß. Und blecht man die Reparatur, so kommt man am Ende auf den Preis, den man für einen Markencomputer (mit gleicher Ausstattung) zahlt – und dort ist die Fehlproduktion wesentlich geringer! Und da sind wir beim Thema Umwelt: Dumping-Anbieter kalkulieren doch mindestens 6 Prozent Fehlerquote bei ihren Produkten ein, von denen 4 Prozent dann gleich auf den Schrott wandern. Für diese "Billigprofis" ist die Wirtschaftlichkeit ein Punkt – warum auch nicht, doch die Umwelt ist dann der Looser.

Jochen Platz, Trechtingshausen

Lutz Schmitt, Bergheim

Ich kann Euch und Klaus Möller zur ZDF-Kolumne nur beglückwünschen. Nach den ersten beiden schwachen Ausgaben ist diese Kolumne ein wichtiger Bestandteil der Zeitschrift geworden, die den Themenhorizont über bloße Spieletests erweitert.

Ich kann Herrn Möller nicht zustimmen, wenn er sich über die immer höheren Ansprüche der Spiele an die Systemressourcen (Speicher/ Festplatte/Rechenleistung) eines PC beschwert. Bei dem rasend schnellen Fortschreiten der Technologie darf der Käufer von einem Spielehersteller erwarten, daß dieser die sich dadurch bietenden Möglichkeiten auch ausnutzt. Wenn heute ein Hersteller mit einem Spruch wie "läuft auch auf einem 286" wirbt, dann ist das ein Grund, sich dieses Spiel *nicht* zu kaufen Ein schneller 386er wird heute als Einstiegsmaschine angesehen und bald – wenn das Erscheinen des Pentium die Preise weiter drückt – wird der 486er diese Rolle übernehmen. Warum sollten moderne Spiele diese Fähigkei-

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg)
Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Knut Gollert (kn), Manfred Neumayer (mn), Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Susanne Bübl, Andrea Danzer, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel: Interplay/Electronic Arts

Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, W-8057 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice
Postfach 1163, W-7107 Neckarsulm
Tel.: 07132/385-263, Telefax: 07132/6563

Einzelheft: DM 6,50
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 69,90 (inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnement: sFr. 78,-

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-

Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll, Dieter Streit

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, Baldham; Aufsichtsrat; Wilhelm Kister (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Heinrich Hugendubel, Dr. Erich Schmitt, Otmar Weber.





ten nicht ausnützen? Schließlich möchte jeder, daß sich das Genre Computerspiel weiterentwickelt. Strike Commander wird inklusive Speech Pack à ca. 53 MByte auf der Festplatte belegen und unter 33 MHz nicht laufen. Weiter so! Wenn Origin schon mit dem Virtual-Reality-Handschuh experimentiert, dann bekomme ich feuchte Augen und nicht etwa Angst, daß meine Hardware veraltet sein könnte. Cristian Coen, Taufkirchen

Konkurrenz

Leider muß ich feststellen, daß Ihr Euch zunehmend den Videospielen widmet. Es gibt inzwischen genügend Hefte für Videospiele, und wer es allen recht machen will, macht es am Ende keinem recht. Hinzu kommt, daß die Entwicklung wohl eindeutig in Richtung der hochwertigen Computer geht, hier wohl in erster Linie in Richtung PC. Einige Verlagshäuser haben diesen Trend erkannt, sie verlegen zunehmend Zeitschiften von guter Qualität für diese Zielgruppe, ergo: Eure schärftste Konkurrenz sind die neuen. Denkt daran, daß auch Ihr mit neuem Konzept Nr. 1 geworden seid. Es wäre schade, wenn auch Ihr nur noch ein Blatt unter vielen würdet. C. Bieletzki, Düsseldorf

Kontaktsucht

Als passionierter Rollenspieler (besonders die Ultima-Reihe) find ich den Artikel "Es Spukt" über Richard Garriots Halloween-Party äußerst interessant. Wie lautet die Kontaktadresse von ihm, da ich ihm gerne persönlich schreiben möchte.

Marco Schuchardt, Essen

Da Richard ein vielbeschäftigter Mann ist, können wir zwar nicht garantieren, daß Du sofort eine Antwort erhältst, aber ein Versuch kann nicht schaden. Schick Deine Briefe einfach an folgende Adresse:

Origin
110 Wild Basin Road
Suite 230
Austin, Texas 78746

Telefonitis

Eure neue On-line-Ecke ist eine prima Idee. Aber es wäre gut, wenn Ihr zu den Spielen noch ausführlichere Informationen geben könntet, z.B. ob die Programme nur Modems oder auch einfache Direktverbindungen per Nullmodem-Kabel unterstützen. Wie wäre es außerdem mit einer Kurzbewertung wie in der Scenery-Corner?

Dirk Schötter, Osterode-Förste

Bei Spielen, die mehr als nur die obligatorische Link-Verbindung unterstützen, wird dies im passenden Test natürlich erwähnt. In der On-line-Ecke beschäftigen wir uns sowieso fast ausschließlich mit Programmen, die mehr Optionen bieten. Einen Bewertungskasten lassen wir fürs erste weg, weil die Spiele, die den Weg in die On-line-Ecke finden, in aller Regel die Modem-Highlights sind. *mh*

Hingerissen

In dem Comic in Ausgabe 1/93 war das Foto von einer total süßen "DTP-Hexe" zu sehen, nämlich die mit den großen blauen Augen unter dem Bild von der anderen Hexe mit dem Schrumpfkopf in der Hand. Ja, genau Du! Du hast mich sofort mit Deinen weitaufgerissenen Augen hypnotisiert, daß man mich nur mit Mühe wieder zum Bewußtsein brachte. Schönste Grüße!

Oliver Augustin, Gelsenkirchen

Umbrüche

Von Zeit zu Zeit liest man in den Leserzuschriften, daß Computerbesitzer sich durch den Videospielteil "belästigt" fühlen, weil Konsolen "hauptsächlich für Kinder" seien und es "genügend Videospielmagazine auf dem Markt" gäbe. Dazu möchte ich folgendes bemerken: Die Zeit, in der Konsolen hauptsächlich Kinderspielzeug waren, endet spätestens 1993, da die Hardware der führenden Konsolenhersteller (Sega, Nintendo) den heutigen Computerstandard erreichen, wenn nicht überflügelt wird. Mit Einführung der CD-ROM-Erweiterung für das Mega Drive und das Super Nintendo wird es einen gewaltigen Umbruch am Markt geben. Das SNES-CD-ROM wird, sollten sich die Gerüchte bestätigen, weit-

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273
Telefax 08142/54654

"LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Wial
Versand Service GmbH

IBM/PC CD-Rom

ANIMATION MAGIC	**75,90**
CD CADDYS	**19,90**
CHESS MASTER 3000	99,90
DANGER HOT STUFF VOL. 2	**39,90**
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89,90
GRAPHMAGIC 1 oder 2 ausges. Grafik, PD & Shareware	59,90
HOT NEWS	**19,90**
INCA KOMPL. DT.	119,90
KINGS QUEST 5	99,90
LOOM	99,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	119,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2	**89,90**
M1 TANK PLATOON	95,90
MAGIC CONNECT PHOTO READER	**59,90**
MANTIS -MICROPROSE-	99,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	99,90
PACIFIC ISLANDS T. YANKEE 2	79,90
RAILROAD TYCOON	95,90
RAYTRACE MAGIC Raytrace und andere Bilder/Pgm´s	35,90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59,90
SHAREWARE MAGIC ca. 600 MB	**69,90**
SHAREWARE PEARLEN 2 Spiele,DTP,Grafik, Animat.,..	45,90
SOUND SENSATION	**45,90**
SPACE QUEST 4	49,90
SUPREMACY	79,90
TRAVEL MAGIC	**69,90**
ULTIMA 1 - 6	69,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER.1&2/SPEECH.	99,90
WILLY BEAMISH	99,90
ZORK TRILOGY 1-3	75,90

C64 Disketten

3 D CONSTRUCTION KIT DT. VERSION	24,90
ARKANOID 2	9,90
ATOMINO	9,90
BACK TO THE FUTURE 2 & 3 PACK	9,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38,90
BUDOKHAN DT. ANL.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
COOL WORLD	39,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	25,90
COLOSSUS CHESS 4	14,90
CONAN	9,90
COVER GIRL STRIP POKER	9,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL	9,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT.	55,90
EUROPEAN SOCCER CHALLANGE	9,90
GRAND MONSTER SLAM	9,90
GREAT COURTS TENNIS DT. ANL.	9,90
GUNSHIP DT.	47,90
HERO QUEST BRETTSPIELUMSETZUNG	9,90
INTERNATIONAL 3D TENNIS	9,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY	9,90
KICK OFF	9,90
LOTUS ESPRIT TURBO	14,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MICROPOSE SOCCER	9,90
MIGHTY BOMBJACK	9,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
PIRATES DT.	47,90
PITFIGHTER	12,90
POTPANIC DT. ANL.	9,90
POWER UP COMP. INCL. X-OUT/ALTERED BEAST/ TURRICAN/CHASE H.Q./RAINBOW ISLANDS	**19,90**
PUZZNIK DT. ANL.	9,90
RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE /RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY	**19,90**
RBI 2 BASEBALL	9,90
SHANGHAI	9,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	17,90
SPACE HARRIER 2	9,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ BLACK GOLD/STARBYTE SUPERSOCCER DT.	49,90
STEIGENBERGER HOTEL MANAGER KOMPL. DT.	38,90
STEVE DAVIS SNOOKER	9,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL.	42,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	9,90
SUPER SPACE INVADERS	9,90
TERMINATOR 2 DT. ANL.	**14,90**
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
UGH !! DT. ANL.	9,90
WWF WRESTLING	**14,90**
WWF EUROPEAN RAMPAGE WRESTLING	42,90
WINTER CAMP	9,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Sega Mega Drive

SEGA MEGA GEAR INCL. COLUMNS DT. ANL.	259,90
MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL.	359,90
MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
ARIELLE, DIE MEHRJUNGFRAU DT. ANL. *	75,90
BATMAN RETURNS DT. ANL. *	75,90
CHAKAN DT. ANL.	**89,90**
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	99,90
FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	89,90
GRAND SLAM DT. ANL:	**79,90**
INDIANA JONES LAST CRUSADE DT. ANL. *	85,90
INTERCEPTOR F 22 DT. ANL.	89,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	89,90
LEMMINGS DT. ANL. *	85,90
LOTUS TURBO ESPRIT DT. ANL. *	85,90
MICKEY & DONALD DT. ANL. *	75,90
N H L PA 93 ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
SUPER OFFROAD RACER	75,90
SONIC THE HEDGEDOG 2 DT. ANL.	79,90
STREETS OF RAGE 2 DT. ANL.	**79,90**
TESTDRIVE 2 DT. ANL.	79,90
THUNDERFORCE 4 DT. ANL.	**79,90**
TOKI DT. ANL.	89,90
TURBO OUTRUN	89,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	89,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90
WWF SUPER WRESTLEMANIA DT. ANL.	79,90

Atari/Amiga

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB		85,90
3 D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT. 1 MB		119,90
AQUATIC GAMES DT. ANL.		65,90
ARABIAN NIGHTS DT. ANL. *		54,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB		55,90
ASSASSIN DT. ANL.		55,90
AV8B HARRIER ASSAULT 1 MB		59,90
B17 FLYING FORTRESS DT. ANL. 1 MB *		**89,90**
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB		79,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL.		75,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.		49,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL. *		49,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB		69,90
B C KID DT. ANL.		54,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL. 1MB		65,90
BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB		**49,90**
BUNDESLIGA MANAGER PROF. KOMPL. DT.		69,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB		69,90
CAESAR		65,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB		65,90
CATCH EM DT. ANL.		55,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB		59,90
CHAMPIONSHIP KARATE BEST OF BEST *		59,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.		79,90
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE / 688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.		69,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.		65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.		39,90
COOL WORLD DT. ANL.		65,90
CREEPERS DT. ANL.		69,90
CRYSTAL KINGDOM DIZZY		44,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DT. 1 MB		89,90
CYTRON DT. ANL.		65,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB		75,90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1MB KOMPL. DT.		79,90
DARK SEED VERS. 1.5 KOMPL. DT. 1 MB		69,90
DELUXE PAINT 4.0 AGA KOMPL. DT. 1 MB		199,90
DIGITAL DUNGEON 1 MB		95,90
DOMINIUM KOMPL. DT.		69,90
DRAGONS LAIR 3 1 MB		75,90
DREAM TEAM COMP. INCL. TERMINATOR2 / WWF WRESTLING/ SIMPSONS DT. ANL.		59,90
DUNGEON MASTER/ CHAOS STRIKES BACK DT. ANL. 1 MB	65,90	65,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.		65,90
DYNATECH KOMPL. DT.		59,90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT. *		75,90
ELYSIUM DT. ANL.		59,90
EPIC DT. ANL.		65,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. 1 MB		79,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.		65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB		69,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB		85,90
FANTASTIC WORLDS INCL.PIRATES/POPULOUS/ REALMS/MEGALOMANIA/WONDERL. DT.ANL.	85,90	79,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.		69,90
FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.		65,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB *		**79,90**
FLIES - ATTACK ON EARTH DT. ANL. 1 MB *		75,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90	72,90
GAME OF LIFE DT. ANL.		**59,90**
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB		69,90
GOBLIIINS DT. ANL.		65,90
GOBLIIINS 2 DT. ANL. 1 MB		65,90
GODS DT.	65,90	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB		84,90
HEAD TO HEAD F19 St.Fighter &MIG29Super Fulc.1MB		85,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB		89,90
HIRED GUNS DT. ANL. *		65,90
HISTORY LINE BATTLEISLE 2 DT.		79,90
HOOK KOMPL. DT.		65,90
HUMANS KOMPL. DT.		65,90
HUMANS RACE DT. ANL. *		45,90
INDIANA JONES 4 -FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB		89,90
INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL.	54,90	54,90
JOE & MAC: CAVEMAN NINJA DT. ANL.		54,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.		59,90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT. *		79,90
K G B KOMPL. DT. 1 MB		**59,90**
LEEDS UNITED CHAMPIONS		54,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.		65,90
LEGEND OF KYRANDIA 1MB KOMPL. DT.		65,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB		69,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT: ANL:		65,90
LETHAL WEAPON DT. ANL.	59,90	59,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90	69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)		109,90
LOTUS 1 - 3 COMPILATION DT. ANL.		**65,90**
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB		75,90
MAGIC POCKETS DT.		59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90	59,90
MC DONALDS LAND DT. ANL. *		54,90
MEGA MIX COMPIL. INCL. LEANDER /AGONY/ORK DT. ANL.		59,90
MEGA SPORTS COMPIL. DT. ANL.		65,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.		79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB		79,90
MOTORHEAD		39,90
NICK FALDO CHAMP. GOLF DT. ANL. 1 MB		59,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB		65,90
PANZER BATTLES 1 MB		59,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79,90	79,90
PENTHOUSE - HOT NUMBERS - DT. ANL.		39,90
PERFECT GENERAL 1 MB		79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK		59,90
PERSONAL PAINT DT. ANL. 1 MB		**69,90**
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL		69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.		39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.		59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1MB		59,90
PIRACY ON THE HIGH SEAS 1 MB		59,90
POOL OF DARKNESS 1 MB		69,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.		39,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB		69,90
PREMIERE MANAGER DT. ANL.		54,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1MB*		79,90
PUSH OVER DT. ANL.		65,90
RAVING MAD COMPILATION INCL. MEGA TWINS /ROBOCOD J.P. 2/RODLAND DT. ANL.		59,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90	75,90
RAMPART DT.ANL. 1MB		65,90
REACH FOR THE SKIES 1 MB DT. ANL. *		65,90
ROAD RASH DT. ANI.		59,90
ROBOSPORTS 1 MB		59,90
ROME AD 92 DT. ANI.		75,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL.	59,90	59,90
SHADOW OF THE BEAST 3 DT. ANL. 1 MB		79,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB		65,90
SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB		65,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90	75,90
SILLY PUTTY DT. ANL.		59,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB		89,90
SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL.		85,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM EARTH KOMPL. DT.		85,90
SLEEPWALKER DT. ANL.		**59,90**
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90	75,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.		69,90
SPORTS MASTERS COLL.INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR		59,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB		69,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.		54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.		59,90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB *		79,90
SWORD OF HONOUR		55,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.		69,90
TERRAWAY THOMAS DT. ANL.		49,90
THE GREATEST COMPILATION INKL. DUNE, JIMMI WHITE SNOOKER, LURE OF TEMPTRESS		59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90	39,90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB		79,90
TRANSARCTICA KOMPL. DT. 1 MB		**59,90**
TREASURES OF SAVAGE FRONTTIER 1MB		75,90
TRODDLERS DT. ANL.		65,90
TROLLS DT. ANL.		54,90
U G H ! DT. ANL.		49,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. *		54,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB		65,90
WALKER DT. ANL. *		65,90
WAXWORDS KOMPL. DT. 1 MB		75,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB		69,90
WEEN DT. ANI. 1MB		75,90
WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB *		**75,90**
WING COMMANDER 1 1 MB KOMPL. DT.		79,90
WIZKID DT. ANL.		59,90
ZOOL DT. ANL.		59,90

Preishits Amiga

3 D POOL BILLARD	29,90
4D SPORTS BOXING	19,90
4D SPORTS DRIVIN	29,90
4 WHEEL DRIVE COMPILATION	34,90
ADDAMS FAMILY DT. ANL.	**24,90**
ADRENALIN	29,90
ADVANDED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
AMNIOS	15,90
AUSTERLITZ	24,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATMAN THE MOVIE	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BIG NOSE - THE CARAVAN -	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB	**29,90**
BLOODWYCH	29,90
BSS JANE SEYMOUR	29,90
BUDOKHAN	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHRONOQUEST 2	15,90
CHUCK ROCK	29,90
CONTINENTAL CIRCUS	9,90
DAS BOOT 1 MB	39,90
DEADLINE -INFOCOM-	15,90
DELUXE STRIP POKER	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	**29,90**
DEUTEROS 1 MB	29,90
DRIVE ME CRAZY COMPILATION	29,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	**29,90**
ELVIRA 2 JAWS OF CERBERUS 1 MB	29,90
FIRST SAMURAI	29,90
FULL METAL PLANETE	29,90
FUTURE WARS -TIME TRAVELLER	29,90
GEM "X"	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GRAND OVERT SKAT DT. ANL.	19,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HERO QUEST -BRETTSPIELUMSETZUNG	**29,90**
HONDA R V F DT. ANL.	29,90
HUDSON HAWK	15,90
HUNTER DT. ANL.	15,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35,90
INDY HEAT	15,90
INTERNATIONAL TRUCK RACING	24,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JACK NICLAS GOLF 1 MB	29,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	39,90
KHALAAN KOMPL. DT.	15,90
KICK OFF INCL. EXTRATIME	15,90
KICK OFF 2	**29,90**
KINGS QUEST 1 1MB	29,90
KINGS QUEST 5 DT. ANL. 1 MB	35,90
KNIGHTS OF THE SKY 1 MB	**29,90**
KULT	15,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEISURE SUIT LARRY 5 1 MB	39,90
LEISURE SUIT LARRY 3 1 MB SIERRA	**35,90**
LIFE & DEATH 1	39,90
MAGNETIC SCROLL COMP. INCL. FISH /CORUPTION/GUILD OF THIEVES	**29,90**
MAGNUM COMPILATION	19,90
MANCHESTER UNITED	29,90
MAX PACK CONPILATION INCL. TURRICAN 2/ NIGHTSHIFT/SWIV/ST. DRAGON	34,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT. ANL. 1 MB	**34,90**
MOVIE PREMIER COLL. INCL. TURTLES /GREMLINS 2/B.T. FUTURE 2/ ETC.	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
NORTH & SOUTH	29,90
OUTRUN EUROPE DT. ANL.	29,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	**29,90**
PAPERBOY 2	29,90
PARAMAX DT. ANL.	9,90
PARASOL STARS (RAINBOW ISLANDS 2)	**29,90**
PEGASUS	15,90
PICTIONARY	29,90
PINBALL MAGIC DT. ANL.	29,90
P. P. HAMMER	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	16,90
PREHISTORIC	**29,90**
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS)	29,90
PUZZNIK	15,90
R-TYPE	24,90
R-TYPE 2	19,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE /RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY	**29,90**
RAINBOW ISLANDS	29,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29,90
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL	39,90
SHINOBI	19,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SILKWORM	19,90
SIMPSONS DT. ANL.	**24,90**
SKYCHASE	15,90
SOCCERMANIA COMPILATION	34,90
SPACE QUEST 1 SCI DT. ANL. 1 MB	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB -SIERRA-	39,90
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STRIKER - SOCCER -	29,90
SUPAPLEX	9,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SWITCHBLADE 2	29,90
SWIV	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERSIM.	**29,90**
TERMINATOR 2	29,90
TEST DRIVE 2 - THE DUEL -	29,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. 1 MB	**29,90**
TRIVIAL PURSUIT	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TURTLES TEIL 2	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
UMS 2 DT. ANL. 1 MB	39,90
UNREAL 1 MB	29,90
UNTOUCHABLES	9,90
UTOPIA	**29,90**
VIDEO KID	29,90
VIKING CHILD	15,90
WATERLOO	29,90
WISHBRINGER -INFOCOM-	9,90
WINTER SUPERSPORTS 92	29,90
WOLFCHILD 1 MB DT. ANL.	**29,90**
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL.	**39,90**
WWF WRESTLING TEIL 1	**24,90**
ZAK MCKRACKEN	29,90
ZORK 1-3 JEWEILS	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
1,8 MB SPEICHER KOMPL.BESTÜCKT INT.	279,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	189,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	139,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
NETZTEIL A 500 4,5 A	69,90
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500	99,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	69,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74,90

Leerdisketten

3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.⁰⁰ - 18.⁰⁰, Freitag 9.⁰⁰ -17.⁰⁰

aus vielfältigere Möglichkeiten bieten als der heute am weitesten verbreitete CD-ROM-Standard für PCs. Nur die neueste Generation, der CD-ROM-Standard XA wird mithalten können, wenn die Konsolen dem PC die Marktanteile abgraben. Immer mehr Spieler werden sich mit den zunehmenden Fähigkeiten der Konsolen diesen zuwenden, da der PC eigentlich zum Spielen viel zu kompliziert konzipiert ist. Spiele wie X-Wing, Strike Commander oder Links 386 Pro werden nicht mehr länger eine Domäne der PC-Besitzer bleiben. Ich wage die kühne Voraussage, daß in spätestens 5 Jahren der PC als Spielmaschine vom Markt verschwunden sein wird. Dafür werden wir Konsolen erleben, die mittels ausgeklügelter Spezialchips alles in den Schatten stellen werden, was wir heute zur Spitze der Computerspiele zählen. Kein noch so schneller Intel-Chip wird in der Lage sein, den aggressiv gepowerten Hardwareentwicklungen und Erweiterungen der Konsolenhersteller Paroli zu bieten.

Michael Riedel, Berlin

Techniklitanei

Ihr habt in der Ausgabe 2/93 auf den Seiten 16, 17 und 133 die technischen Spezifikationen von X-Wing, A-Wing, TIE-Interceptor und Millenium Falcon angegeben. Außerdem habt Ihr auf den Seiten auch etwas über die Geschichte des X-Wing erzählt, sowie Fachausdrücke à la MGL I oder MKI-Module benutzt. Woher habt Ihr diese Daten? Aus einem "Star-Wars"-Lexikon, von den Regisseuren der Filme oder habt Ihr sie Euch ausgedacht? Falls Ihr sie aus einem "Star-Wars-Lexikon" habt, gebt bitte an, wieviel es kostet und wo man es bekommt. Falls Ihr sie von den Regisseuren habt, gebt bitte ihre Adresse und Telefonnummer an.

Daniel Halm, Aachen

Es gibt tatsächlich eine Art Lexikon. Das Nachschlagewerk im Taschenbuchformat "A Guide to the Star Wars Universe" von Raymond Velasco ist meines Wissens aber nicht mehr im Handel. Empfehlenswerter, informativer und verfügbar ist das Rollenspiel "Star Wars: The Roleplaying Game" und insbesondere das dazugehörige "Star Wars Sourcebook" (je etwa 50 Mark) von West End Games. Neben einem schicken Rollenspiel erhaltet Ihr viele Hintergrundinformationen über Skywalker, Vader, X-Wing und Konsorten – leider nur in Englisch. Erhältlich u. a. bei "Andere Welten" in Hamburg (Tel. 040/44 31 18). *js*

Action-Replay

Noch eine kleine Frage zu der Action-Replay-Card: Ist sie wirklich so gut, wie einige sagen und holt dieses Modul versteckte Cheats hervor? Sind diese Cheats auf dem Modul gespeichert? Ist das Preis-Leistungs-Verhältnis O.K., dann würde ich mir eines zulegen.

Marco Schröder, Hamburg

Ein Action-Replay ist eigentlich nichts weiter, als ein Speicherzellen-Blockierer. Vor dem Spiel wird in einem Menü ein bestimmter Wert eingetragen. Im Spiel lügt das Replay der Konsole vor, an der betreffenden Stelle stände im Modul der eingetragene Wert. Im einfachsten Fall ist dies zum Beispiel die Anzahl der verbleibenden Leben. Das Action-Replay hält den einmal eingetragenen Wert (z.B. 5) fest. Bei jedem Mal, wenn Du eigentlich ein Leben verlieren würdest, setzt die Konsole den Lebenszähler um eins herunter, das Replay behauptet jedoch weiterhin, die Anzahl sei fünf – und so bleibt's dabei. Noch etwas durchtriebener geht die Pro-Version des Action-Replays zur Sache. Bei der normalen Version ergibt sich meist das Problem "Wo kriege ich den richtigen Code für mein Spiel her?". Mit der Pro-Version kannst Du die Codes selbst ermitteln. Dies geschieht grob gesehen durch mehrmaligen Vergleich und schrittweise Annäherung an die richtige Speicherzelle. Den Schummelmöglichkeiten sind eigentlich keine Grenzen gesetzt. Die Bedienung des Action-Replay-Pro ist einfach und komfortabel. Für Leute, die genug Selbstdisziplin mitbringen, nicht jedes neue Spiel gleich mit Replay durchzuzokken, ist das Schummelmodul für ca. 150 Mark eine lohnende Anschaffung.

Ignoranten

Leider muß ich feststellen, in der *POWER PLAY* der Amiga in letzter Zeit ziemlich unfair behandelt wird. Immer wieder wird angeprangert, daß Spiele auf einem Rechner ohne Turbokarte und Festplatte langsam bis unspielbar sind, was sich in der Bewertung niederschlägt. Beispiele: Wing Commander: "Schneller als alle anderen Versionen", aber weil auf einem A 500 zu langsam, auf 38% abgewertet.
Indy Jones 4: "Disketten-Hatz", "ohne Turbokarte warten wir (...) 3 Sekunden auf eine Reaktion".
Falls es an Euch vorbeigegangen sein sollte, hier einige Fakten:
1. A 500 und A 2000 werden nicht mehr hergestellt, der einzige 7,68 MHz Amiga, der noch hergestellt wird, ist ein Ladenhüter.
2. Der derzeit meistverkaufte Amiga ist der fünfmal schnellere A 1200 und A 4000.
3. Ca. 30% aller "alten" Amigas haben eine Turbokarte, 50% eine Festplatte.
Ihr testet PC-Spiele ja auch nicht auf 12 MHz 286ern ohne Festplatte. Wenn Ihr weiterhin Amiga-Spiele wegen ihrer Langsamkeit runtermacht, leistet Ihr nur dem gerade mühsam abgebremsten Amiga-Sterben weiter Vorschub. Ein bißchen mehr Objektivität wäre hier wünschenswert.

Kai Rode, Wuppertal

Warum habt Ihr nicht zusätzlich noch eine Blitter-Bremse und ein langsames Uralt-RAM eingebaut, dann hättet Ihr noch schlechter bewerten können. Habt Ihr Wing Commander etwa auf einem 80286-PC getestet? Warum bezieht sich die Wertung nicht auf einen Amiga 1200 oder 4000? Hat das vielleicht etwas mit dem im selben Heft vorhandenen Loblied auf den PC zu tun?

Olaf Gaide, Duisburg

Ganz allgemein kann ich verstehen, daß Ihr von den Möglichkeiten des PCs ganz besoffen seid, doch solltet Ihr bei Euren Wertungen auch daran denken, daß Amiga Benützer eben nicht so verwöhnt und daher auch leichter zufriedenzustellen sind. Ein gutes Spiel – und wer sollte das eigentlich besser wissen als Ihr – setzt sich eben nicht nur aus bombastischen Sound- und Grafiksensationen zusammen.

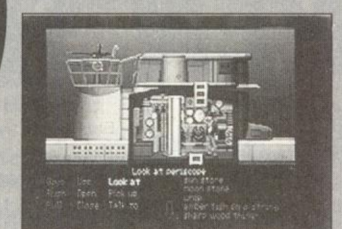
Ralf Wilgalis, Gilching

Tja, da sind wir Euch wohl einige Erklärungen schuldig. Als erstes nehmen wir mal den Bewertungsmaßstab unter die Lupe. Sowohl *Wing Commander* als auch *Indy 4* wurden, wie alle Amiga-Spiele, nach einem einheitlichen Maßstab bewertet. Das heißt, sie wurden (unter anderem) auf einem normalen A 500 (1 MByte, Zweitlaufwerk) gespielt. Natürlich schauen wir uns die "größeren" Spiele auch auf "größeren" Rechnern an (A 3000). Unsere Wertung bezieht sich dabei jedoch auf den jeweils gebräuchlichen Standard. Nach unserer letzten Umfrage besaß die erdrückende Mehrheit unserer Amiga-besitzenden Leser einen A 500. Ob dieser nun veraltet, abgesetzt oder gar indiziert wurde es spielt **keine** Rolle. Deshalb beziehen sich die Wertungen auf eben dieses Modell. Im MS-DOS-Sektor erwies sich ein 386er mit 25 MHz als Standard. Die Wertungen beziehen sich demnach auf diese Rechner. Besitzt jemand also eine andere, gar viel fixere Computeranlage, darf er das Auge über den Meinungskasten schweifen lassen. Bestehen herausragende Qualitätsunterschiede zwischen dem auf der Standardausführung getesteten Spiel und demselben auf der High-End-Station, wird's im Kästchen vermerkt (siehe *Wing Commander*). Sobald die Mehrheit aller Amiga-Fans mit Turbokarten, Festplatten oder gar schrankgroßen Zusatzblittern und Paula-6000-Customs ausgerüstet sind, beziehen sich die Wertungen auf das entsprechende High-End-Gerät. Sollte sich in Zukunft der 1200er durchsetzen, gibt's den neuen Bewertungsmaßstab. In die Diskussion, ob nun ein A 4000 oder Intels 486er in Sachen Rechenpower die Nase vorn hat, schalten wir uns erst gar nicht ein. Wir testen Spiele und sehen lediglich, daß für den 486er bereits High-End-Spiele entwickelt werden. Von A-4000-Only-Spielen träumen derzeit wohl nur Commodore und die wenigen Besitzer. *kn*



CREME DE

1 DIE BESTEN COMPUTERSPIELE



INDIANA JONES 4

Indiana Jones läßt sich auch von den Underworlds nicht vom Thron stoßen

Platz		Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Indiana Jones 4	MS-DOS	94%	6/92
2	(2)	Ultima Underworld	MS-DOS	94%	6/92
3	(3)	Wizardry 7	MS-DOS	94%	1/93
4	(4)	Ultima Underworld 2	MS-DOS	91%	3/93
5	(5)	Incredible Machine	MS-DOS	90%	2/93
6	(6)	Populous 2	MS-DOS	90%	2/93
7	(7)	Links 386 Pro	MS-DOS	88%	10/92
8	(8)	Secret of Monkeys Island 2	Amiga	87%	8/92
9	(9)	Sim Ant	MS-DOS	87%	5/92
10	(-)	Civilization	MAC	87%	4/93
11	(10)	Legend of Kyrandia	MS-DOS	86%	10/92
12	(11)	Sim Ant	Amiga	86%	9/92
13	(12)	Aces of the Pacific	MS-DOS	86%	6/92
14	(13)	History Line	MS-DOS	86%	12/92
15	(14)	History Line	Amiga	86%	12/92
16	(15)	Chaos Engine	Amiga	86%	2/93
17	(16)	Formula One Grand Prix	MS-DOS	86%	3/92
18	(-)	Eric, the Unready	MS-DOS	85%	4/93
19	(17)	Task Force	MS-DOS	85%	1/93
20	(19)	Legend of Kyrandia	Amiga	85%	1/93

Daß sich Tüftelspiele einer nicht zu unterschätzenden Beliebtheit erfreuen, beweist Dynamics Neueinsteiger Incredible Machine. Als kleinen Gag am Rande baute Jeff Tunnel einige Zusatzelemente in den Knobelepos: Stellt Ihr Euer internes Systemdatum auf den 24. Dezember oder den 14. Februar, wird Euch mit einem dem würdigen Anlaß angemessenen Hilfsmittel ausgeholfen. *cd*

AMIGA

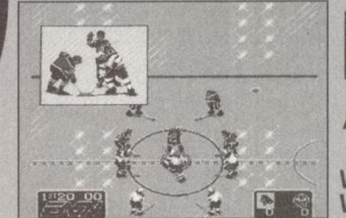
Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)Secret of Monkey Island 2	87%	8/92
2	(2)Sim Ant	86%	9/92
3	(3)History Line	86%	12/92
4	(4)Chaos Engine	86%	2/93
5	(5)B.C. Kid	85%	11/92
6	(6)Lotus 3	85%	11/92
7	(7)Sensible Soccer	85%	7/92
8	(8)Amberstar	85%	6/92
9	(9)Fire & Ice	85%	5/92
10	(-)Lionheart	83%	2/92

MEGA DRIVE

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)NHLPA Hockey 93	91%	12/92
2	(2)Warsong	88%	5/92
3	(-)PGA Tour Golf 2	86%	4/93
4	(3)Uncharted Waters	85%	3/93
5	(4)Lemmings	85%	10/92
6	(5)Thunder Force 4	85%	10/92
7	(6)Sonic 2	82%	1/93
8	(7)John Madden '93	82%	3/93
9	(8)World of Illusion Dolphin	80%	1/93
10	(9)Ecco the Dolphin	73%	2/93

LA CREME

1 DIE BESTEN VIDEOSPIELE



NHLPA Hockey '93

Wird das NHLPA Hockey '93-Eis brüchig, oder kann sich die Wintersportart weiter an der Spitze behaupten?

Platz		Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	NHLPA Hockey '93	Mega Drive	91%	12/92
2	(2)	Pro Tennis Tour	SNES	90%	1/93
3	(3)	Parodius	SNES	90%	10/92
4	(4)	Super Mario Cart	SNES	90%	11/92
5	(5)	Super Contra	SNES	90%	5/92
6	(6)	Street Fighter 2	SNES	89%	9/92
7	(7)	Last Resort	Neo Geo	89%	7/92
8	(8)	Warsong	Mega Drive	88%	5/92
9	(-)	PGA Tour Golf 2	Mega Drive	86%	4/93
10	(9)	Tiny Toons	SNES	86%	3/93
11	(10)	Axelay	SNES	86%	11/92
12	(11)	Super Aleste	SNES	86%	7/92
13	(12)	NHLPA Hockey	SNES	85%	3/93
14	(13)	Uncharted Waters	Mega Drive	85%	3/93
15	(14)	Lemmings	Mega Drive	85%	10/92
16	(15)	Thunder Force 4	Mega Drive	85%	10/92
17	(16)	Magical Quest	SNES	84%	2/93
18	(17)	Wonderboy 3	Game Gear	82%	7/92
19	(18)	Sonic 2	Mega Drive	82%	1/93
20	(19)	John Madden '93	Mega Drive	82%	3/93

MS-DOS

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)Indiana Jones 4	94%	6/92
2	(2)Ultima Underworld	94%	6/92
3	(3)Wizardry 7	94%	1/93
4	(4)Ultima Underworld 2	92%	3/93
5	(5)Incredible Machine	90%	2/93
6	(6)Populous 2	90%	2/93
7	(7)Links 386 Pro	88%	10/92
8	(8)Sim Ant	87%	5/92
9	(9)Legend of Kyrandia	86%	10/92
10	(10)Aces of the Pacific	86%	6/92

SNES

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)Pro Tennis Tour	90%	1/93
2	(2)Parodius	90%	10/92
3	(3)Super Mario Cart	90%	11/92
4	(4)Super Contra	90%	5/92
5	(5)Street Fighter 2	89%	9/92
6	(6)Tiny Toons	86%	3/93
7	(7)Axelay	86%	11/92
8	(8)Super Aleste	86%	7/92
9	(9)NHLPA Hockey	85%	3/93
10	(10)Magical Quest	84%	2/93

SPECIAL

Platz	Titel	System	Test in Ausgabe
1	Tetris	Game Boy	8/90
2	Incredible Machine	MS-DOS	2/93
3	Shanghai 2	PC-Engine	9/90
4	Ishido	MS-DOS	11/90
5	Ishido	Amiga	1/91
6	Shanghai	Lynx	3/91
7	Shanghai 2	MS-DOS	2/91
8	Puzznic	PC-Engine	9/90
9	Dr. Mario	Game Boy	10/90
10	Turn It	MS-DOS	10/90



Softsale
Schloßplatz 19 3070 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/62335
05021/910416 und 910417
OFFIZIELLE DEUTSCHE
PINBALL-FANTASIES-MEISTERSCHAFT 1993
(AMIGA) 21.-23. MAI IM HOTEL WESERSCHLÖßCHEN, MÜHLENSTR. 20, 3070 NIENBURG
Pinball Fantasies** 39,90 DM
1. Preis: Eine zweiwöchige Flugreise nach Las Vegas für 2 Personen mit Unterkunft, Mietwagen und Taschengeld oder
5.000,- DM in bar
Werden Sie Mitglied im Softsale-Club und bestellen Sie Computerspiele auf Rechnung! Info anfordern!
IBM
1869* 79,90 DM Form. I GP** 89,90 DM Reach for Skies** 64,90 DM
3 D Con.-Kit 89,90 DM Front Page 69,90 DM Red Baron* 79,90 DM
Aband. Plac. 2* 79,90 DM Gobliins 2** 59,90 DM -Mission* 49,90 DM
Aces over Eur.** A.A. Gunship 2000** 84,90 DM Ringworld** 69,90 DM
Aces of Pac.** 74,90 DM -Mission** 59,90 DM Rome** 74,90 DM
-Mission 49,90 DM Hannibal* 79,90 DM Sens. Soccer** 59,90 DM
Adv. Coll.** 69,90 DM Hardball 3 59,90 DM Ultima 7/2** 89,90 DM
Alone in Dark* 89,90 DM Harp. Ch. Set*** A.A. Shadowworld 64,90 DM
Amazon 79,90 DM Harrier J.-jet** 84,90 DM Sherl. Holmes* 74,90 DM
Archer Mc Lean** 64,90 DM Hexuma* 79,90 DM Siege 64,90 DM
ATAC** 79,90 DM Hired Guns** 79,90 DM -Data 34,90 DM
B-17 Fly. F.** 89,90 DM Hist. Line* 79,90 DM Sil. Service 2** 74,90 DM
Battlech. 4000 69,90 DM Humans** 59,90 DM Sim Life* 79,90 DM
Battle Team** 69,90 DM Humans Race*** A.A. Simulations*** A.A.
Battletoads** 49,90 DM Indy 4* 84,90 DM Sleep Walker*** A.A.
Jonathan* 79,90 DM
Jordan in Flight* 74,90 DM
Betr. at Kro.*** A.A. Island Dr. Brain* A.A. Shad. of Comet* 89,90 DM
Birds of Prey** 84,90 DM Joe & Mac** 54,90 DM Space Crusade* 59,90 DM
Bitmap Br. 2** 49,90 DM KGB* 59,90 DM Space Hulk** 89,90 DM
Budget*** A.A. Kings Q. 6* 79,90 DM Space Q. 5* 69,90 DM
Bun. Man. Prof.* 64,90 DM Legacy** 94,90 DM Spaceward Ho!* 79,90 DM
Burn. Steel* 79,90 DM Legend Kyr.* 74,90 DM Spellcraft* 74,90 DM
Buzz Aldrin** 89,90 DM Legend of V.* 79,90 DM St. Thomas* 79,90 DM
Campaign** 69,90 DM Lemmings DP** 74,90 DM Star Contr. 2** 69,90 DM
Captive** 59,90 DM Liberation** 64,90 DM Star Trek* 64,90 DM
Car & Driver** 74,90 DM Links 386** 89,90 DM Street Fight. 2** 64,90 DM
Carmen USA*** A.A. -Banff 44,90 DM Strike Comm.** 89,90 DM
Carr. at War 69,90 DM -Barton Creek 39,90 DM -Speach** 49,90 DM
Carr. Strike 74,90 DM -Bayhill 39,90 DM Stunt Island* 94,90 DM
Castles 2** 74,90 DM -Bountiful 39,90 DM Summer Chall.** 59,90 DM
Civilization* 84,90 DM -Firestone 39,90 DM SWOTL 69,90 DM
Lemmings 2** 79,90 DM
X-Wing** 84,90 DM
Cobra Miss.*** A.A. -Hyatt Dorado 39,90 DM Task Force** 89,90 DM
Columbus*** A.A. -Mauna Kea 44,90 DM The Legacy** 94,90 DM
Comanche* 84,90 DM -Pinehurst 39,90 DM Transarctica* 59,90 DM
Combat Cl.** 59,90 DM Locomotion* 64,90 DM Tornado** A.A.
Compl. Chess S.* 79,90 DM Lost Treas. 1 94,90 DM Ultima 7* 89,90 DM
Creepers** 64,90 DM Lost Treas. 2 64,90 DM -Data 44,90 DM
Cyber Race* 79,90 DM M 1Tank Pl.** 79,90 DM Ultima 7/2** 89,90 DM
Dagger A. Ra* 74,90 DM Mad TV* 79,90 DM Ultra Bots*** A.A.
Daemonsgate*** A.A. Maelstrom*** A.A. Ultima Uw. 1** 69,90 DM
Dark Queen* 79,90 DM Mag. Candle 3 69,90 DM Ultima Uw. 2** 74,90 DM
Dark Seed* 74,90 DM Mario tea. typ.* 64,90 DM V for Victory 2 69,90 DM
Das schw. Auge* 74,90 DM Mc Don. Land** 49,90 DM Veil of Darkn. 59,90 DM
Dau. of Serp.* 74,90 DM Microl. Footb. A.A. Vision*** A.A.
Der Patrizier* 79,90 DM Might & Mag. 4* 79,90 DM Wing C. Deluxe 89,90 DM
Dogfight** 94,90 DM Monkey Isl. 1* 74,90 DM Wing Comm. 2* 79,90 DM
Strike Commander** & Speech Pack** zus. 129,90 DM
Dominus*** A.A. Monkey Isl. 2* 79,90 DM -Sp. Op. 1 44,90 DM
Eco Quest 2** A.A. Nigel Mansell** 64,90 DM -Sp. Op. 2 44,90 DM
Eishockey Man.* 69,90 DM No. 2 Coll.* 79,90 DM -Speech 39,90 DM
Elite 2*** A.A. Origin Scr. Sav. 59,90 DM Whales Voy.* 74,90 DM
Empire Del.*** A.A. Patriot** 74,90 DM Winter Chall.** 59,90 DM
Eye of Beh. 2* 79,90 DM Penthouse HN** 39,90 DM Wizardry 7* 84,90 DM
Eye of Beh. 3*** A.A. Perf. General** 79,90 DM Wiz Kid** 54,90 DM
Eye of Storm*** A.A. -Data** 44,90 DM Wordtris*** A.A.
F-15 Str. Ea. 3** 89,90 DM Pinball Dr.** 59,90 DM World Tennis** 59,90 DM
Falcon 3.0** 84,90 DM Popolous 2** 74,90 DM WWF Wrestl.** 54,90 DM
-Miss. 1 59,90 DM Power Pack 2** 64,90 DM WWF Eur. R.** 54,90 DM
-Miss. 2 59,90 DM Prophecy*** 54,90 DM Yeager Air C.* 69,90 DM
Fant. Worlds** 79,90 DM Push over** 54,90 DM Xenobots** A.A.
Fire & Ice** 59,90 DM Quest f. Gl. 3* 79,90 DM X-Wing 79,90 DM
Flashback*** A.A. Railroad Tyc.** 79,90 DM Zyconix** 49,90 DM
TEILNAHMEBEDINGUNGEN: (AUSZUG)
Ihre Anmeldung benötigen wir umgehend, spätestens jedoch bis zum 10. Mai. Bitte teilen Sie uns mit, an welchem Tag (Fr., Sa. oder So.) und ob Sie vormittags oder nachmittags spielen möchten. Wir versuchen, Ihren Terminwunsch zu erfüllen. Die Startgebühr in Höhe von 10,- DM müssen Sie Ihrer Anmeldung bar oder als V-Scheck beilegen. Umgehend nach Ihrer Anmeldung erhalten Sie eine Teilnahmebestätigung und Ihren Spieltermin mitgeteilt.
Ferner erhalten Sie dann eine Anfahrtskizze und weitere Informationen zur Veranstaltung.
Es wird Partyland gespielt. Die Spielzeit, die Ihnen zur Verfügung steht, ist auf 15 Minuten begrenzt. Während dieser Zeit dürfen Sie zweimal beginnen, müssen jedoch nicht. In jedem Falle wird das Spiel nach 15 Minuten abgebrochen, ganz gleich, ob Sie noch Kugeln im Spiel haben, oder alle Kugeln bereits verloren haben.
Nur Ihr Höchstpunktstand wird gewertet. Die Ermittlung des Deutschen Pinball-Fantasies-Meisters 1993 findet am 24. Mai statt, die Preisverleihung der ersten drei Preise findet am Samstag, 29. Mai um 15:00 Uhr in den Geschäftsräumen der Firma Softsale, Schloßplatz 19, 3070 Nienburg statt.
Als zweiter Preis wird eine Wochendreise für zwei Personen ins Euro Disney Resort bei Paris, als dritter Preis eine Wochenendflugreise für eine Person zu einer deutschen Computermesse nach Wahl vergeben. Den Gewinnern der ersten drei Preise wird auf Wunsch der Gegenwert der Preise in bar ausgehändigt.
Außerdem werden unter allen Teilnehmern weitere 100 Sachpreise verlost, darunter Jahresabos von Computerspielzeitschriften, Computerspiele, T-Shirts etc.
Wir freuen uns auf Ihre Anmeldung.
CD-ROM
Carmen W. Del. 124,90 DM
Chessm. 3000 94,90 DM
Deathstar Arc. 39,90 DM
Desert Storm 94,90 DM
Future Wars 94,90 DM
Guship/Midw.** 109,90 DM
Kings Q. 5 94,90 DM
Lost Treas. 1 104,90 DM
Lost Treas. 2 84,90 DM
Loom 89,90 DM
M1 Tank Plat.** 99,90 DM
Pac. Islands** 64,90 DM
Railr. Tyc.** 99,90 DM
Red Storm/Carr. 99,90 DM
Secret Monkey 89,90 DM
SWOTL 99,90 DM
Sherlock H. 1 114,90 DM
Sherlock H. 2 114,90 DM
Supremacy 79,90 DM
Ultima 1-6 174,90 DM
Ultima Uw./WC 104,90 DM
Wing C./SM 129,90 DM
Wing C./Ult. 6 129,90 DM
Wing C. 2 kpl. 104,90 DM
Women Venus 59,90 DM
SUPER-NES DT.
Axelay 124,90 DM
Castlev. IV 114,90 DM
Chessmaster 114,90 DM
Doubl. Drag. 134,90 DM
F-Zero 89,90 DM
Gods 134,90 DM
Ghoust´n´Gh. 89,90 DM
Home alone 119,90 DM
Hyperzone 104,90 DM
Legend Zelda 89,90 DM
Lemmings 139,90 DM
Mickey Dan. Ch. 114,90 DM
Mario Kart 89,90 DM
Mario Paint 89,90 DM
Mario World 114,90 DM
Phalanx 119,90 DM
Prince of Pers. 124,90 DM
Probotector 114,90 DM
Push over 124,90 DM
Sim City 89,90 DM
Streetfighter 89,90 DM
Strike Gunner 124,90 DM
Terminator 2 124,90 DM
Tiny Toon 124,90 DM
Wing Comm. 134,90 DM
*=DT. VERS. **=DT. ANL. ***=N. N. BEKANNT
NICHT ALLE SPIELE WAREN ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG BEREITS LIEFERBAR
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten erfragen. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, NN 9,90 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland n. Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.
AMIGA
1869* 69,90 DM Gateway Sav. F.* 69,90 DM Raving Mad** 49,90 DM
3D Con.-Lit. 2 89,90 DM Grah. Taylor 54,90 DM Reach for Skies** 59,90 DM
Aband. Plac. 2* 64,90 DM Gr. Courts 2** 39,90 DM Red Baron** 64,90 DM
Adv. Collect.** 59,90 DM Guy Spy** 59,90 DM Red Zone** 49,90 DM
Ambermoon*** A.A. Hannibal* 69,90 DM Road Rash** 54,90 DM
Aquatt. Games** 54,90 DM Hexuma* 79,90 DM Robosports 59,90 DM
Arab. Nights** 49,90 DM Hired Guns** A.A. Rome* 64,90 DM
Archer P. Bill.** 49,90 DM Hist. Line* 74,90 DM Scenario* 64,90 DM
Arm. Gedd. 2** 59,90 DM Humans** 54,90 DM Sens. Soccer** 49,90 DM
Assassin** 49,90 DM Humans Race*** A.A. Shad. Beast 3** 59,90 DM
Astar*** A.A. Indy 4* 79,90 DM Shad. Worlds** 49,90 DM
Astatin*** A.A. Indy 4 Action** 54,90 DM Shuttle** 54,90 DM
A-Train*** A.A. Jim Power** 59,90 DM Sil. Service 2** 74,90 DM
ATAC** 79,90 DM Joe & Mac** 49,90 DM Silly Putty** 49,90 DM
B-17 Fly. F.** 79,90 DM John Madden** 54,90 DM Simulations*** A.A.
Chaos Engine** 49,90 DM
Dune 2* 59,90 DM
Bards T. Con.** 64,90 DM Jonathan* 79,90 DM Sleep Walker** 49,90 DM
Bart vs. Wolrd*** A.A. KGB* 59,90 DM Space Crus. 54,90 DM
Bat 2** 74,90 DM Leeds Un. Ch. 49,90 DM Space Hulk** 74,90 DM
Battle Team** 69,90 DM Legend 54,90 DM Spec. Forces** 74,90 DM
BC Kid** 59,90 DM Legend Kyr.* 59,90 DM St. Thomas* 69,90 DM
Best of Best*** A.A. Legend of V.* 79,90 DM Street F. 2** 59,90 DM
Big Box 2 59,90 DM Lemmings DP** 59,90 DM Super Hero** 64,90 DM
Bills Tom. G.** 54,90 DM Liberation** 59,90 DM Tentacle*** A.A.
Birds of Prey** 69,90 DM Links** 74,90 DM Tornado*** A.A.
Bitmap. Br. 2** 49,90 DM Locomotion* 59,90 DM Top Banana 49,90 DM
Body Blows** 54,90 DM Lost Treas. 1 89,90 DM Top League 54,90 DM
Buck Rogers 2* A.A. Lotus 3er Pack** A.A. Tracon 2 79,90 DM
Budget* 64,90 DM M 1 Tank Pl.** 74,90 DM Train it*** A.A.
Bug Bomber** 59,90 DM Mad TV* 69,90 DM TV Sp. Baseb. 39,90 DM
Bun. Man. Prof.* 64,90 DM Mc Don. Land** 54,90 DM TV Sp. Boxing 39,90 DM
Gunship 2000** 79,90 DM
Jonathan* 79,90 DM
Castles Dr. Br.* 64,90 DM Mega lo M./FS.** 59,90 DM The Greatest* 59,90 DM
Cuck Rock 2*** A.A. Mega Sports** 54,90 DM Transarctica* 59,90 DM
Civilization* 74,90 DM Mega Twins** 29,90 DM Twilight 2000** 59,90 DM
Comb. Air Patr.** 64,90 DM Megatraveller 2** 59,90 DM Ugh! 54,90 DM
Combat Class.** 54,90 DM Might & Mag. 3* 69,90 DM Ultima 6** 54,90 DM
Crazy Cars 3** 54,90 DM Monkey Isl. 1* 79,90 DM UMS 2** 74,90 DM
Creepers** 64,90 DM Monkey Isl. 2* 79,90 DM Univ. Monst.*** 49,90 DM
Daemonsgate*** A.A. Nick Faldo Golf** 79,90 DM Utopia 54,90 DM
Darkseed* 69,90 DM Nick Faldo Golf 64,90 DM -New Worlds 39,90 DM
Das schw. Auge* 69,90 DM Nicky Boom*** A.A. Virt. Reality 2** 54,90 DM
Daily Girl Pok.** 49,90 DM Nigell Mansell** 54,90 DM Walker** 64,90 DM
Daughter Serp.** 74,90 DM No. 2 Coll.* 69,90 DM Warlords 49,90 DM
Del. Paint 4.1* A.A. No greater Gl. 59,90 DM Warr. Releyne** 54,90 DM
Del. Paint AGA* A.A. No second Pr.** 59,90 DM Waxworks** 59,90 DM
Der Patrizier* 69,90 DM Nova 9*** A.A. Ween 54,90 DM
Lemmings 2** 64,90 DM
Lionheart** 59,90 DM
Desert Strike** 64,90 DM Outlander*** A.A. Whales Voy.* 69,90 DM
Dream Team** 54,90 DM Parasol Stars** 49,90 DM Wild West W.* 79,90 DM
Dynablaster** 54,90 DM Penthouse HN** 39,90 DM Willy Beamish** 64,90 DM
Dynatech* 59,90 DM Perf. General** 74,90 DM Wing Comm.* 79,90 DM
Eishock. Man.* A.A. -Data 59,90 DM Winter Chall.** 64,90 DM
Elysium* 59,90 DM Pinball Dreams** 54,90 DM Winzer* 59,90 DM
Euro Soccer** 54,90 DM Pinball Fant.** 39,90 DM Wizardry 7*** 79,90 DM
Eye of Beh. 2* 79,90 DM Piracy high S. 59,90 DM Wiz Kid** 49,90 DM
Eye of Storm*** A.A. Popolous 2+** 69,90 DM Wolfchild** 49,90 DM
Fant. Worlds** 74,90 DM Premier Man. 49,90 DM WWF Wrestl.** 49,90 DM
Fire & Ice** 49,90 DM Prophecy*** 69,90 DM WWF Eur. R.** 49,90 DM
Flashback*** A.A. Proph. o. Shad.* 69,90 DM Zack** 29,90 DM
Fly Harder** 64,90 DM Push over** 49,90 DM Zack Mc Krack. 29,90 DM
Footb. Man. 3*** A.A. Railroad Tyc.** 74,90 DM Zool** 49,90 DM
Form. I GP** 74,90 DM Rampart 54,90 DM Zyconix** 44,90 DM



ZUM SAMMELN!

Heft 5/93

Power-Tips

Computerspieletips

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



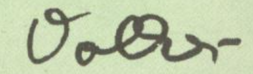
Deliverance

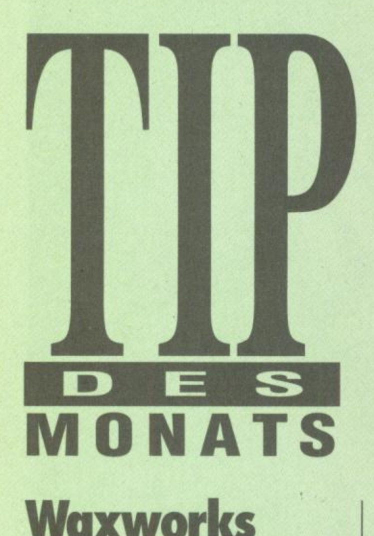
Macht Euch beim *Gods*-Nachzieher *Deliverance* wieder einmal eine Mauer, Decke oder Tür alle Hoffnungen auf die erstrebte Endsequenz zunichte, dann kann Nina Christner aus Dannenberg Abhilfe schaffen. Drückt einfach gleichzeitig die Tasten Amiga(rechts), Alt (rechts), Shift(rechts) und Backspace. Das Heldensprite kann nun ohne Probleme mit Hilfe der Cursor-Tasten am jeweiligen Hindernis vorbeigelenkt werden. Unverwundbar macht dieser Cheat jedoch nicht, weshalb man dem Helden schnellstmöglich wieder Boden unter den Füßen verschaffen sollte (Backspace).

In diesem Monat werdet Ihr mal wieder reichlich mit Karten und Lageplänen beliefert. Ein besonderer Gruß geht dabei an alle Spieler des *Schwarzen Auges*, die in den letzten beiden Ausgaben vergeblich auf eine Fortsetzung der Lösung gewartet haben. Stattdessen gab's durch eine Schusseligkeit meinerseits nur eine Wiederholung des ersten Teils – sorry. Seitdem laufen bei uns die Telefone heiß und jede Menge Helden sind auf dem Holzweg. Leute, Ihr habt gewonnen, in dieser Ausgabe geht's weiter.

Cheats gesucht! Es kommen zwar immer weniger vernünftige Actionspiele für Computer auf den Markt, aber der eine oder andere Kniff läßt sich trotzdem finden. Da bei uns jeder veröffentlichte Tip honoriert wird, können wir Euch nur dringend empfehlen die müden Knochen zu schwingen und alles einzusenden was nicht niet und nagelfest ist.

Viel Spaß und arbeitsreiche Tage wünscht





Waxworks

A. Jarraß aus Brand-Eibisdorf zeigte Nerven wie Drahtseile und hat alle Monster in die Flucht geschlagen.

London 1880

Als größtes Problem muß man hier die Flucht vor der Polizei und der wütenden Menge betrachten. Die Tasche des toten Mädchens wird eingeheimst und der Inhalt geprüft. Jetzt sprintet man so schnell wie möglich in Richtung Hafen und schnappt sich das Brett von dem in der Karte eingezeichneten Anlegesteg. Nun sucht man sich schleunigst den Schneider und gelangt von dessen Hinterhof über die Feuerleiter aufs Dach. Jetzt das Brett über die Lücke gelegt und durchs Fenster zum Schlosser. In dessen Laden nimmt man sich die Schlüssel und den Bleistift. Den Brief aus der Tasche bearbeiten wir nun mit dem Stift. Nun geht's zur Apotheke (öffnet die Hintertür mit dem Dietrich) und holt sich die Schlaftabletten.

Auf dem Weg zum Pfandleiher macht man einen Abstecher zum Metzger. Auf dem Hinterhof findet man in einem Faß tierische Eingeweide, die mit den Schlaftabletten gefüllt werden. Jetzt ab zum Pfandleiher. Von hinten steigt man auf das Faß. Man sieht einen Wachhund, dem man die Eingeweide hinwirft, worauf er einschlummert. Der Riegel wird geöffnet und schon ist man beim Pfandleiher in der guten Stube. Im Laden zieht man die Sachen beiseite und findet einen Tresor, der sofort aufgeschlossen wird. Die darin befindliche Uhr, die Pfeife in der Vase und der Herrenstock werden mitgenommen. Vom Pfandleiher links weg befindet sich in einem offenen Hinterhof ein Faß, in dem ein Seil liegt. Mit diesem kann man nun beim Schneider einbrechen.

Das Seil wird über den Schornstein geworfen und schon kann man in das Fenster im ersten Stock einsteigen. Man versorgt sich mit Jacke, Weste und Hut. Im gleichen Haus, beim Notar, nimmt man sich die Karte und schaut sich den Brief an. Darin ist ein Schlüssel verborgen. In der Kneipe in der Nähe des Schneiders unterhält man sich zuerst mit dem Zuhälter, dann mit dem Wirt und dem Taschendieb. Da wir vom Zuhälter wissen, daß er ein Buch mit den Adressen der Prostituierten besitzt, beauftragen wir den Taschendieb damit, ihm dieses Buch zu stehlen. Man bietet ihm dafür die goldene Uhr an. Vom Zuhälter bekommt man einen Schlüssel zu Molly's Wohnung, deren Adresse wir in dem Buch finden. Dort bekommt man einen Brief.

In der Hafenkneipe wird mit dem Wirt geplaudert. Ehe er jedoch etwas genaueres sagen kann, muß man ihm den Brief aus der Lagerhalle besorgen (Schlüssel aus dem Brief). So einfach kommt Ihr dort aber nicht hin, da finstere Gesellen Euch den Weg versperren. Vor der Mittelgasse benutzt man die Pfeife und verzieht sich. In der Lagerhalle sucht man sich die Kiste, die man öffnen kann und bricht sie mit dem erhaltenen Brecheisen auf. Den Tee genommen, geht es zurück zum Wirt. Von ihm bekommt man den Hinweis, das Molly sich mit Jack the Ripper am 3. Dock (Karte!) trifft. Molly sagt uns, das der Ripper auf dem Steg ist.

Nun kämpfen wir gegen ihn und das war's auch schon. Ab zur nächsten Welt.

Die Pyramide

Gleich ein paar wichtige Hinweise: Nehmt immer Gewichte, Stimmgabeln und bezeichnete Wandplatten mit!

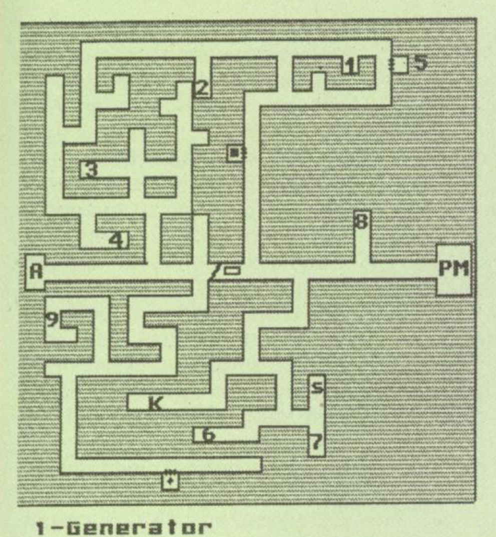
Im ersten Raum wandern Brosche, Gewicht, Dolch, Papyrusrollen, der verbrannte Fetzen, alle Krüge, die Öllampe und die Vase mit Öl ins Inventar. Auch das Stück Papier bei dem Toten wird mitgenommen. Die Sandhaufen auf den Gängen werden auch eingesteckt. Die Stimmgabel, die wir finden, nutzen wir zur Zerstörung der Glaswand. Allgemein sollte man immer nach der besten Waffe Ausschau halten (also immer hübsch die Leichen untersuchen!). Wenn alles erledigt ist, stoßen wir den Balken mit einem Hammer um (den man allerdings erst in der zweiten Etage findet).

In Etage 2 angekommen, hält man nach den Eingeweiden Ausschau. Man schnappt sie sich und bringt sie zum Krokodil. Hat man sie hingelegt, sollte man einen Schritt zurücktreten und dann das Krokodil mit dem Speer erledigen. Krüge werden dann alle mit Wasser gefüllt. Damit kann die glühende Kohle gelöscht werden.

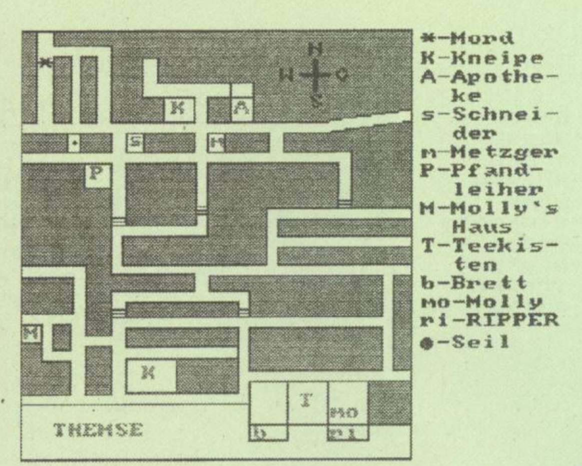
Übrigens: Ist man auf eine der Druckknopffallen gefallen, sollte man so schnell wie möglich die Flucht ergreifen, sonst wird man von einem rollenden Stein zerquetscht. Auch am Ende der zweiten Etage muß der Balken zerschlagen werden.

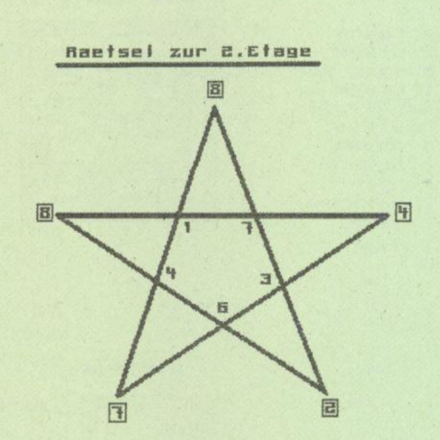
Die dritte Etage ist von Glaswänden übersät. Seht also zu, daß Ihr die richtigen Stimmgabeln findet. Die Vase in dem





1-Generator
2-Schaufel
3-Pickel
4-Gasflasche und Maske
5-Dynamit und Sprengkapsel
6-toter Bergarbeiter und Bohrer
7-Werkzeugkasten,Taschentuch
8-Sanitaetskasten
9-Stuetzbalken
K-Elektrokabel
A-Aufzug
PM-Pflanzenmonster
•-Gasmasken,Flaschen,Schutzanzug
▪-gefangene Bergleute
/▭-hier Balken vor Lore werfen
--Gitter



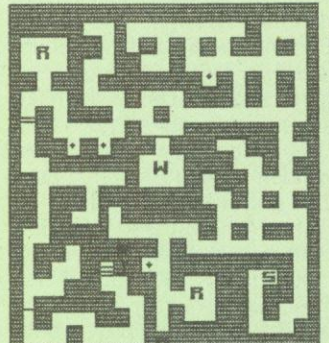


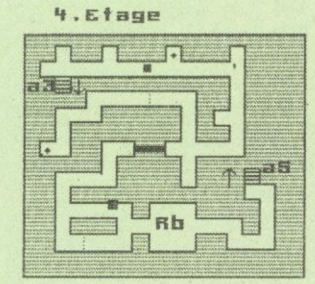
Raum wird mit Sand gefüllt. Gegen Ende dieser Etage findet man einen Felsbrocken, den man mitnimmt und auf die Bodenplatte im zweiten Raum legt. Hier laßt Ihr Pfeil und Bogen mitgehen. Das Motto "Balken zerschlagen" gilt auch hier.

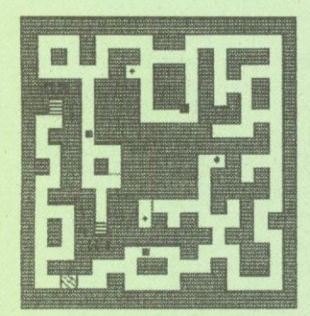
4. Etage: Pfeil und Bogen werden auf die Säule mit dem Ziel angewandt. Vorsicht: Im Raum mit den Bodenplatten dürft Ihr nur auf die Platten des Guten treten. Schaut auf das Blatt Papier, das Ihr am Anfang bei der Toten gefunden habt (die Zeichen sind die des Bösen!).

Auch hier wieder den Balken zerschlagen.

5. Etage: Hier kommt man gleich zu einer Art Gaskammer. Sucht schnell den Spiegel und zerstört ihn mit der richtigen Stimmgabel. In den Räumen mit den Wandmalereien müssen nur die beiden rechten Wände zerstochen und der Talisman des toten Künstlers eingeheimst werden. Vom hinteren Raum kommt man zum Schlangenzimmer, in dem man auch eine Wandplatte findet. Verschüttet hier das Öl und erhellt es. Nun könnt Ihr beruhigt die Wandplatte nehmen.

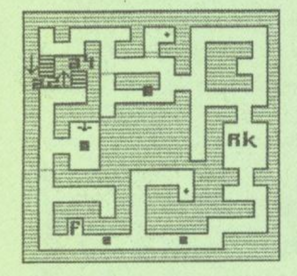


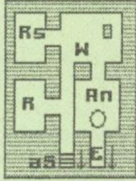




5.Etage

G-Gaskammer
Rm-Raum mit Wandmalerei
-Statuen
-Spiegel
-Druckknopf-Falle
-Drahtfalle
S-Schlangenraum





Die Endetage: Bevor Ihr diese betreten könnt, müßt Ihr die Wandplatten richtig in das Rätsel einsetzen. Das darf nur in der richtigen Reihenfolge geschehen, die Ihr von den Malereien in der 5. Etage bekommt. Der Sarkophag wird mittels der Brosche geöffnet. Hups, die Prinzessin ist befreit. Nun zur Waage. Verteilt die Gewichte so, daß diese ausbalanciert ist. Bevor Ihr nun in den Raum geht, der sich jetzt auftut, holt Ihr Euch noch schnell das Zeremonienschwert. Der Wächter wird mit diesem niedergeschlagen. Bei Anubis angelangt, setzt man diesem den Talisman in den Bauch ein und drückt die Statue.

Der Ausgang ist gefunden.

Nachdem wir Ripper und die Pyramide abgeschlossen haben, kommen wir zu einer Hackfleischproduktion ganz besonderer Art, nämlich den Friedhof. In die Welt gebeamt, suchen wir nämlich sofort den toten Gärtner auf und nehmen uns seine Sichel. Dann besorgt man sich das Herz, welches zur Heilung benutzt werden kann (das wird auch nötig sein). Ist dies erledigt, schnappt man sich den Holzpfahl (s. Karte) und macht sich auf zur Kirche. Der Holzpfahl wird gewetzt und dem am Altar erscheinenden Vampir in die Brust gestoßen. Das Brot vom Altar nimmt man mit. Jetzt sucht man sich die lose Stange vom Friedhofszaun (wenn nötig, Onkel fragen) und bricht damit das Grab der Ahnen auf. Im Grab spricht man mit dem Toten im linken Sarg.

Der Onkel wird dann gerufen und gefragt, wie man Vladimir töten kann. Er erzählt uns das prompt und will das Brot haben, um einen Zauberspruch auszusprechen. Gebt es ihm und fordert ihn auf, den Zauberspruch auszusprechen (Das kann nur in dem Grab geschehen).

Ist das erfolgt, geht es zurück zur Kapelle. Den Kopf der Statue dreht man, damit man das Kraftfeld überwinden können. Ist die Tür geöffnet, wählen wir noch schnell die Fäuste als unsere Waffe und zu unserem Erstaunen verwandelt sich der Gute in ein süßes kleines Baby.

Geschafft!

Die Mine

Gleich im Fahrstuhl drehen wir uns um. Das Feuerzeug und die Chemikalienflasche werden eingepackt.

Unsere ersten beiden Gegner müssen wir mit der Flasche beseitigen, mit der Faust ist es unmöglich. Die Chemikalien sonst nur für Pflanzen verwenden!

Zum Glück bekommt Ihr gleich einen Pickel, der sofort als Waffe verwendet wird. Im weiteren Verlauf sucht man sich alle Gegenstände, die auf der Karte eingezeichnet sind.

Die Lore stoppen wir mit dem Balken. Die in dem Wagen befindliche Eisenstange wird mitgenommen. Mit den hinter einem Gitter herumlungernden Leuten wird ausführlich gesprochen (Vorsicht, nicht mit dem schon mutierten Wesen reden).

Vom Soldaten erfährt man, welche Dinge gebraucht werden, um die Mine zu sprengen. Hat man Probleme mit der Gasmaske, so nimmt man die Kohlestückchen, die wir von der Grubenstütze abgekratzt haben und die zwei Taschentücher, verbindet sie jeweils miteinander zu einem Filter und steckt das Ganze in die Gasmaske.

Jetzt haben wir einen Schutz gegen giftige Gase. Der Schutzanzug hilft uns gegen die Stacheln.

Dem Soldaten und der Ärztin besorgen wir alles, was sie brauchen. Hat man der Ärztin das Sanitätspäckchen gegeben, läßt man sich höchstens zweimal heilen.

Wenn der Soldat alle Dinge erhalten hat, die er benötigt, nehmen wir ihn in den Raum des Pflanzenmonsters mit. Die Augen des Pflänzchens stechen wir mit der Eisenstange aus. In diesem Raum lassen wir in jede Wand vom Soldaten Sprengsätze anbringen. (Hinweis: Benzin aus den Brandflaschen in die Bohrmaschine und die Chemikalienflasche füllen). Jetzt geht's zurück zum Fahrstuhl. Dorthin nehmen wir die Ärztin mit, die uns den Verletzten heilt. Von ihm erhalten wir ein Gegengift, mit dem wir den Elektriker heilen können. Sobald er geheilt ist, geben wir ihm den Werkzeugkasten und gehen mit ihm zurück zum Fahrstuhl, den er sofort repariert. Dann können wir sprengen.

Dies geschieht folgendermaßen:

– Fernzündung zur Sprengung auslösen,
– Hebel am Fahrstuhl umlegen,
– Pfeil nach oben drücken

Wenn man alles geschafft hat, kann man sich als den besten Kämpfer aller Zeiten rühmen.

Zum Kämpfen können wir Euch nichts weiter sagen – es ist mehr oder weniger Glückssache.

Ist diese Welt beendet, erhält man vom Onkel einige Dinge, die wir zum Beseitigen der Hexe brauchen. Schreibt Euch die Reihenfolge für ihre Benutzung auf. Vor dem Eintreten in die Endwelt hängt man sich das Amulett um. In der Endwelt angekommen, wirft man die Flasche auf die Hexe und schnappt sich die Armbrust (links im Bild).

Wenn man Ixona schon von nahem sieht, benutzt man die Armbrust. Jetzt nur noch das Messer anwenden – und das war's dann auch schon: Jetzt kannst Du das Wiedersehen mit Deinem Zwillingsbruder feiern!

Rex Nebular

Auch in *Rex Nebular and the cosmic gender bender* haben die Programmierer von Microprose ein "Debugging Cheat System" eingebaut, wahrscheinlich eher um das "entwanzen" zu vereinfachen, als dem Otto-Normalspieler das Schummeln zu erleichtern. Entdeckt hat es Christoph Kral aus Wendlingen.

Um den Cheat Modus zu aktivieren, muß man entweder ein neues Spiel beginnen oder ein altes laden. Man drückt, die Control-(Steuerungs-)Taste niederhaltend, folgende Buchstaben "W","I","D","E","P","I","P","E" (WIDEPIPE). Wenn man damit fertig ist, sollte eine graue Dialogbox "Cheating Enabled" einem den Erfolg der Aktion anzeigen. (Falls nicht, hat man eine Taste übergangen oder eine zuviel gedrückt – in diesem Falle wiederholt man das ganze einfach noch einmal von vorne!).

Cheat Modus Optionen:

CTRL-A: Zeigt den freien Speicherplatz an.

CTRL-C: Stellt die Mouse-Koordinaten dar.

CTRL-D: Damit kann man nachträglich den Schwierigkeitsgrad ändern.

CTRL-E: Läßt den Screen für ein paar Momente "beben".

CTRL-F: "Frame mode", das Spielt "friert" ein, kann aber durch erneutes Drücken von CTRL-F wieder gestartet werden.

CTRL-G: Globale "Flags" ändern. Was sich hinter den einzelnen Flaggs verbirgt, läßt sich leider nicht so einfach erschliessen, meistens führt planloses Ausprobieren nur zu einem saftigen Absturz.

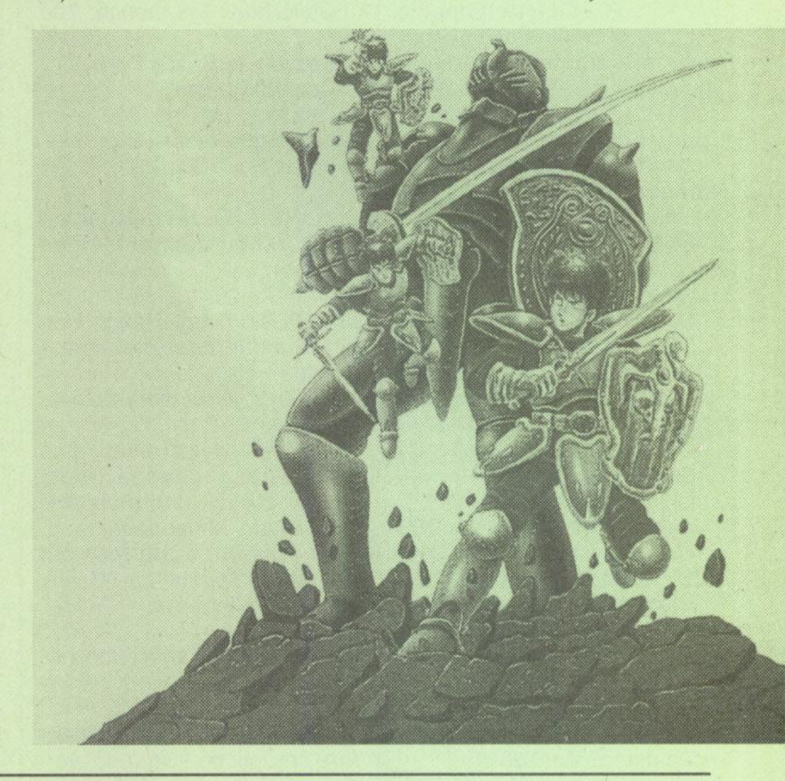
CTRL-I: Zentriert die Maus. Zweimaliges Drücken bringt sie auf die vorherige Position zurück.

CTRL-J: Schaltet den Cheat Modus aus. Um ihn erneut zu aktivieren, muß man wieder CTRL+"WIDEPIPE" eingeben !

CTRL-L: Gibt eine Liste aller erreichbaren Teleporter im Spiel aus, inklusive ihrer internen Spielnummern (für CTRL +T)

CTRL-N: Läßt einen den "Schmutzigkeitsgrad" (Naughtiness Factor) nachträglich ändern.

CTRL-O: "Move Object". Drückt man CTRL+O, wird man nach einer Objektnummer



gefragt, gültige Eingaben sind hier die Nummern 0 bis 54 mit Ausnahme von 18, 38 und 44. Drückt man jetzt die Taste "2" befördert man das Object in das eigene Inventory, mit Taste "0" wird man es wieder los.

CTRL-P: "Player Graphic Status". Gibt einen Statusbericht des momentanen Raumes.

CTRL-S: "Sound System". Hier wird man nach einer Soundnummer gefragt, der betreffende Sample wird dann prompt abgespielt.

CTRL-T: Raum Teleport. Man wird nach einer Raumnummer gefragt:

Section 1: (Underwater)
Slippery Pig: 101, 102, 103
Underwater: 104, 105, 106, 107, 108, 109
Cave: 110, 111

Section 2: (Island)
Island South: 212
Island East: 208, 209, 203
Island West: 207, 211, 210, 205
Island North: 202, 201
Witch Doctor: 214
Twinkles: 215

Section 3: (Underground City – Medical Complex)
Capture Scene: 301
Death Scene: 304
Air vent: 313
Interrogation Room: 318
Player's Cell (before havoc): 307
Player's Cell (after havoc): 357
Guard station (before/after): 311/361
Gender Bender: 316
Intersection (after): 354
Vault room (after): 352
Teleporter room (after): 351

Section 4: (Underground City – South Annex)
Scanner Corridors: 401, 407
Other Corridors: 405, 406
Wanda's Bar: 402
Armory: 408
Storage: 410
Laboratory: 411
Teleporter: 413

Section 5: (Machopolis Lower)
Arrive: 501, 551
Security: 503
Software Store/Lab: 506, 507, 508
Restaurant: 511, 512
Elevator: 513

Section 6: (Machopolis Upper)
Bruce's Place: 601, 602, 603
Sea Window: 604
Abdul's Auto: 607, 608
Buckluster Video: 609, 610
Hermit: 611
Williams Bypass: 612

Section 7: (Machopolis Rim/ Governor's)
City Rim "before": 751, 752
City Rim "after": 701, 702
Sea Monster: 703
Bottle: 704
Outside Penthouse: 705
Governor's Penthouse: 706

Section 8: (Space Port)
Control Station: 801
Landing Pad One: 802
Landing Pad Two: 803
Inside Ship: 804

VORSICHT: Andere Nummern führen zum sofortigen Absturz!

CTRL-U: Dreht Rex in kleinen Schritten um die eigene Achse.

CTRL-V: Zeigt die Versionsnummer.

CTRL-Z: Setzt einen, aus dem Gleis geratenen Raum wieder zurück und meistens Rex in die Mitte desselben. Sehr nützlich, wenn man mit Rex irgendwo in der Grafik steckengeblieben ist.

Die Abschlußanimation betrachten:

Rex' Geschichte hat ja mehrere mögliche Enden, von denen nur eines wirklich "gut" ist. Man kann aber alle davon auf folgende Art und Weise betrachten:

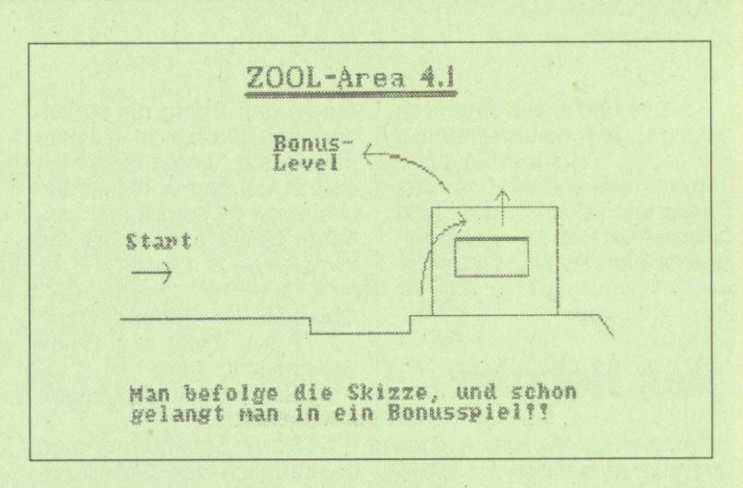
Gebt im Dos-Prompt folgendes ein:

mainmenu -w:1 ("A Quick Death")
mainmenu -w:2 ("An Honoable Death")
mainmenu -w:3 ("Victory!")
mainmenu -w:4 ("The Decompression Ending")

Viel Spaß.

Sensible Soccer – Edition 92/93

Kleiner Gag am Rande, entdeckt von Zemarei Fazli aus Swisttal: In der Datei "Eigene Teams und Daten" befinden sich ja bekanntlich unter den Namen "England" und "West Germany" die originalen Mannschaften des WM-Endspiels 1966. Wenn man jetzt ein Freundschaftsspiel zwischen den beiden Mannschaften arrangiert wird das Spielgeschehen im nostalgischen Schwarzweiß-Look präsentiert.



Zool

Bonusspielchen gefällig? Florian Freund aus Fürth weiß wie es geht. Befolgt einfach seine Skizze und schon geht es los.

Eric, the Unready

Burkhard Niebisch ist gar nicht unfertig und knackte übers Wochenende das Ritter Textabenteuer.

Sonnabend

Erics erste Aufgabe besteht darin, das Schwein zu küssen, um es wieder in die Bauerstochter zurückzuverwandeln. Dazu geht man zunächst in die Scheune, öffnet den Schrank und nimmt alles mit. Danach geht man aufs Klo, nimmt die Zeitung, befestigt das Seil am Haken und klettert nach unten. Dort gibt man dem Schwein das Aphrodisiakum und geht mit dem Schwein zurück zum Farmer, wo man das Schwein küßt und die Scheune betritt. Auf dem Rückweg wird man von der Prinzessin mitgenommen, die schon einmal andeutet, wie gerne sie doch einmal von Eric gerettet werden möchte. Dies nehmen wir uns zu Herzen und harren der Dinge, die da kommen mögen.

Sonntag

Nach dem Aufwachen stellt Eric fest, daß er in seiner verrosteten Rüstung festsitzt. Nach einigen Zügen kommt der Knappe und befreit Eric aus seiner mißlichen Lage. Man nimmt sich den Helm und die Karte und verläßt sein Quartier. Draußen nimmt man noch die Zeitung und geht in die Halle. Hier erfährt Eric, daß die Prinzessin entführt ist und daß er auserwählt ist, sie zu erretten. Zunächst geht man zu Giovanni, gibt ihm die Karte und erhält nach Angabe der richtigen Maße einen Umhang, in dessen Tasche sich eine Bohne befindet. Nun geht man Richtung Süden und dann nach Westen, worauf man eine Fackel erhält. Am Teich füllt man noch seinen Helm mit Wasser.

Danach geht's in den Schloßhof, wo man die Bohne einpflanzt, mit Wasser begießt und an der neu gewachsenen Pflanze hochklettert, worauf man eine Goldmünze erhält. Danach geht man ins Schloß und nimmt das Holz. Nun geht man in den Eisladen, legt das Holz in den Kamin und zündet es mit der Fackel an. Die Ohrenschützer, die man dafür von Bobbin bekommt, setzt man auf und geht zum Barden, dem man die Goldmünze gibt. Daraufhin fängt er an, seine Geschichte zu erzählen. Nur Eric kann wachbleiben, da die Ohrenschützer alles, was langweilig ist, rausfiltert. Nun ist der Barde bereit, Eric ins Schloß zu folgen, wo er sofort mit seiner Geschichte anfängt. Wenn alle eingeschlafen sind, kann man nach oben gehen. Kurze Zeit später erscheint der Zauberer und teleportiert alle zum Teich. Hier muß man, um zu zeigen, daß man der Auserwählte ist, die Banane aus dem Fels ziehen. Danach geht man noch einmal in den Eisladen und kauft sich ein Bierfloß. Nun wirft man die Banane in den Teich.

Montag

Obwohl man auf einem Friedhof aufwacht, beginnt der Tag wie jeder andere auch, nämlich mit Zeitungslesen. Danach geht man in den Wald, wo der Baum das Bierfloß bekommt. In der Lichtung nimmt man die Zweige, öffnet die Falltür und findet sich im Anfangsraum von ZORK I wieder. Hier öffnet man den Briefkasten, nimmt die Post, geht nach Westen und dann nach Nordosten. Leider hat Eric kein Geld für einen Stein, also verläßt er den Laden wieder, erhält aber

trotzdem eine Spitzhacke von Fran. Mit dieser kann man eines der Bretter an der Tür ablösen und das Haus betreten. Unter dem Teppich befindet sich natürlich die Falltür, die man öffnet, worauf man von einem genervten Wesen den Schlüssel für die Vitrine bekommt.

Im Raum über dem Wohnzimmer befindet sich ein Knochenhaufen, in dem ein Führerschein versteckt ist, der auf einen Dwarf ausgestellt ist. Ein Dwarf ist klein und bärtig, also macht man sich den falschen Bart an und kniet sich hin. So begibt man sich zum Clearing House und holt sich den in der Post versprochenen Gewinn ab: einen Tag auf dem Rummelplatz. Zunächst geht man nach Westen und spielt Memory gegen den Dwarf. Wenn man gewonnen hat, bekommt man eine Steinschleuder. Nun geht man nach Südwesten und bekommt ein Geldstück. Mit dem Geldstück kann man sich im Laden einen kleinen Stein kaufen. Nun legt man den Hebel des Riesenrades um und setzt sich in den Sitz. Nachdem man die Steinschleuder geladen hat, drückt man auf den grünen Knopf. Oben schießt man mit der Steinschleuder auf den Hebel, steht auf und nimmt sich die Mistgabel. Nun befestigt man das Bungeeseil am Ast und springt nach unten. Dort bekommt man von Fran den großen Stein, mit dem man in den Raum mit dem Knochenhaufen geht. Hier stellt man sich auf den Stein, worauf man nach oben klettern kann. Im dunklen Raum geht man wieder nach oben und findet sich auf dem Friedhof wieder.

Dienstag

Zuerst geht man in die Kneipe und nimmt sich die Zeitung. Danach liest man das Buch und gibt den herausfallenden Coupon dem Kellner, worauf man endlich an die Getränkekarte kommt. Man bestellt sich eine Flasche Mead Lite und geht mit dieser zur Burg. Hier versucht man es mit einem Frontalangriff, durch den der Busch abbrennt und einen Weg ums Schloß freigibt. Man nimmt sich die Beeren und versucht es mit diesem Weg. Hinten merkt man, daß die Burg an dieser Seite keine Wand hat. Den nun angreifenden Killerschildkröten gibt man "Tort-Ease", worauf sie selig einschlafen. Im Stall gibt man dem Oaf die Flasche. Die beiden Köpfe des Oaf streiten sich dann um die Vorzüge von Mead Lite und sind deshalb so abgelenkt, daß man problemlos den Ast nehmen kann. Diesen zündet man mit dem Pech an. Mit dem brennenden Ast geht man zum Wachssiegel, welches abgeschmolzen werden muß. Nun drückt man den Schlüssel in das weiche Wachs. Mit diesem Abdruck kann man sich von Howard einen Nachschlüssel machen lassen, der die Tür öffnet. In der Burg spielt man "Wheel of Torture". Wenn man gewonnen hat, gibt's den magischen Schraubenschlüssel.

Mittwoch

Nachdem man die Zeitung gelesen hat und sich den Herald angehört hat, betritt man den Jahrmarkt. Zuerst geht man zum Schießstand und holt sich alle Preise ab. Mit diesen geht man zu den Narren und zieht ihnen mit dem Gummihuhn eins über, worauf man eine Narrenkappe erhält. Nun geht man in den Pavillon. Ziel ist hier, den Nachttopf zu nehmen, ohne daß der Troll es merkt. Dazu läßt man das -Rollo herunter, schließt das Maul der Schlange mit dem Gummiband, bindet das Ferkel mit dem Bungeeseil am Tisch fest und stellt sich auf das lose Brett. Jetzt kann man den Nachttopf nehmen. Man nimmt sich noch die Schnecke, geht nach draußen und spuckt aus, worauf man an den Pranger gestellt wird. Wenn der Junge mit dem Apfel vor einem steht, steckt man ihm die Zunge raus. Darauf wirft er Eric den Apfel ins Gesicht. Nun wartet man, bis die 10 Minuten um sind und geht dann zum Koch, dem man den Apfel gibt.

Dieser läßt seine Schürze zurück, die man an sich nimmt. Jetzt wird es Zeit, in die Arena zu gehen. Um 11 Uhr kann man sich die Geschichte des Drachens anhören, um 12 zeigt Lily ihre Sangeskünste. Wenn sie geht, läßt sie eine Einladung für Eric zurück. Mit dieser geht man in ihren Umkleideraum und erhält die Aufgabe, ihren Schal vom Maibaum zu holen. Nun setzt man sich wieder in die Arena. Um 1 Uhr kommen die Jongleure. Nach der Aufforderung, ihnen einen Gegenstand zuzuwerfen, mit dem sie nicht jonglieren können, wirft man ihnen die Schnecke zu. Diese frustriert die Jongleure so sehr, daß sie ihre Handschuhe zurücklassen. Mit diesen kann man auf den Maibaum klettern und den Schal holen, den man Lily bringt. Diese stellt einem eine neue Aufgabe, die aber 1. unwichtig und 2. unlösbar ist, da das Unkraut (weed), welches man dafür benötigt, sich in eine Pfeife (reed) verwandelt, sobald man den Umkleideraum verläßt. Nun geht man zum Elf und wartet, bis der Musiker kommt.

Diesem gibt man die Pfeife und erhält dafür die Sonnenbrille, welche man aufsetzt. Jetzt spielt man eine Runde Hütchenspiel und gewinnt die Holzschnitte. Mit diesen geht man zum Schießstand und gibt sie dem Besitzer, der dadurch so abgelenkt ist, daß man den Bogen mitnehmen kann. Danach zieht man alles an und betritt die Drachenhöhle. Man wartet einen Zug und schaut, wo der verletzbare Punkt hinwandert, nimmt den Zug mit UNDO zurück, schießt auf diese Stelle und besiegt so den Drachen.

Donnerstag

Am Anfang des Tages nimmt man sich die Zeitung und zeigt dem Einhorn seinen nackten Hintern (MOON UNICORN), worauf es Eric in den nächsten Baum befördert. Dort nimmt man sich das Blatt. Nun geht man nach Westen, nimmt sich die Robe und das Taschentuch, zieht die Robe an und läutet die 4. Glocke. Drinnen liest man der Jungfrau aus der Zeitung vor, was sie zum Weinen bringt. Galant (wie ein Ritter nun einmal ist) reicht Eric ihr sein Taschentuch. Danach legt man das Blatt in das tränennasse Taschentuch und wartet auf die Prüfung, die man jetzt besteht. Nun geht man in den Opferraum, steckt sich den Ring an, stellt sich in den Bottich und wartet auf das Jungfrauenopfer. Eric zeigt sich dem Mädchen und gibt ihr das Buch, welches sie liest und sofort einschläft.

Wenn das Maul des Gottes aufgeht, geht man nach Norden und kommt kurze Zeit später bei den Göttern an. Zunächst geht man zum Gott des Nordwindes, der einem einen Brief für Morty mitgibt, mit dem man den Palast betreten kann. Drinnen zeigt man der Empfangsdame den Brief und wartet, bis man von Morty abgeholt wird. In Mortys Büro gibt man Morty den Brief. Wenn Clio kommt, geht man raus und nimmt sich das Kostüm. Man verläßt den Palast wieder, nimmt sich draußen den Brief und macht das gleiche noch einmal: jetzt kann man sich auch die Farbe nehmen. Nun ruft man 1-800-DOMINUS an und geht in die Bibliothek. Hier wählt man das Buch "Setting up Sodom/Gomorrah" aus. Mit diesem geht man in den "Copyshop" und läßt sich eine Kopie anfertigen. Danach geht man ins Labor, dreht die Kurbel und nimmt sich die Nacktschnecke. Jetzt geht man nochmals zum Nordwind, zieht am Drachenschwanz und zündet mit dem Drachen die Kerzen auf dem Kuchen an, den man inzwischen bekommen haben sollte. Wenn der Nordwind die Kerzen ausbläst, gefriert das Wasser weiter unten und man kommt an den goldenen Schlüssel am anderen Ende des Ufers.

Jetzt geht man zum Gott der Reparatur und gibt ihm das Token, worauf er den Nektarautomaten repariert. Man wirft die Münze, die man vom Gott bekommt, in den Schlitz und zieht sich eine Flasche. Mit dieser geht man zum grabenden Gott und gibt ihm solange Nektar, bis er mal für kleine Götter muß. Jetzt kann man sich das Ei nehmen und das im Buch beschriebene Ritual ausführen. Wenn die Treppe erscheint,



geht man nach oben, schließt das goldene Schloß mit dem goldenen Schlüssel auf und nimmt sich die Brechstange.

Freitag

Im Sumpf nimmt man die Zeitung und betritt das Floß. Nun gibt man Zulu die Beeren, worauf er das Floß durch den Strudel nach Phantasy Island bringt. Dort setzt man sich auf den Kapitänssitz und fährt nach Monkey Island, wo man mit YOOHOO die Banane ruft, welche man dem Affen gibt. Jetzt kann man die Kokosnuß nehmen. Das nächste Ziel ist Milligan Island, wo man den Sonnenschirm nimmt und auf die Ankunft der Flaschenpost wartet. Nun nimmt man das Streichholzbriefchen, liest es, verbindet die Punkte (zuerst auf Punkt 2 klicken), steckt es wieder in die Flasche und wirft die Flasche ins Wasser. Nach kurzer Wartezeit taucht sie mit einem Zertifikat wieder auf.

Danach fährt man in Richtung Liliput Island, wo man die Kokosnuß und den Sonnenschirm importiert (verkleinert) und den Drachen exportiert (vergrößert). Mit den so veränderten Sachen geht's auf die Schatzinsel, wo man dank des Zertifikats eine Ausbildung als Pirat bekommt. Wenn man den Abschlußtest besteht, gibt's eine Flasche Rum zur Belohnung. Zu guter Letzt stattet man auch noch der Gnollinsel einen Besuch ab. Auf dem Weg dorthin wird der Eisberg vom Drachen beseitigt. Auf der Insel spaltet man die Kokosnuß mit der Guillotine, schüttet den Rum dazu und steckt den Sonnenschirm in die Kokosnuß. Mit diesem Drink fährt man zurück nach Phantasy Island, wo man den Bolzenschneider dafür bekommt.

Sonnabend

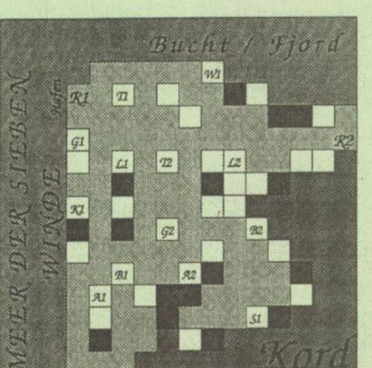
Vor dem schwarzen Tor entfernt man den Mist mit der Mistgabel, greift die Krähe mit der Brechstange an, legt das Steak auf das Auge und schneidet den Blitz mit dem Bolzenschneider durch. Jetzt nimmt man die Pralinenschachtel und dreht den Mond mit dem Schraubenschlüssel in die richtige Position. Das Tor ist nun offen, die Hexe kommt und sperrt Eric ins Schloß. Den Todesfluch der Hexe stoppt man, indem man die Sanduhr auf die Seite legt. Danach schaut man in die Kristallkugel und liest im Zauberbuch. Nun nimmt man sich die Augen und setzt sie in den Schädel ein. Jetzt gibt man einen Eulenschrei von sich (HOOT; die Eule ist Symbol der Weisheit) und löst die Aufgabe. XI+XI ist gespiegelt IX+IX, also ist das Ergebnis XVIII, gespiegelt IIIVX.

Nun geht man durch den Durchgang ins Zimmer der Hexe und nimmt sich das Makeup. Jetzt geht man wieder in den Durchgang, wartet, bis es 10:31 Uhr ist und schmiert die Kette mit dem Makeup ein. Danach geht man wieder ins Zimmer der Hexe, öffnet das Fenster und setzt sich solange auf den Besen, bis man im Crawlspace ankommt. Hier öffnet man die Falltür, geht nach oben und wartet in der Torte, bis der Kronleuchter auf das Beast fällt. Jetzt gibt man der Hexe die Pralinenschachtel, greift sich die Prinzessin und flieht. Draußen bläst man in Lorealles Pfeife und fliegt mit der Ente zum heimatlichen Schloß zurück.

Königreich und Prinzessin sind fürs erste gerettet und wir dürfen uns mal wieder auf dem Lorbeeren ausruhen.

Das schwarze Auge

Nach unvorstellbaren technischen – und körperlichen Mühen ist es uns endlich möglich, die restlichen Karten von Attics Erfolgsspiel zu liefern. Ugo Orzinculo aus Buchholz sei nochmals Dank gesagt.



R1 = Hafen: Prem, Hjalsingor, Treban, Guddasunden
R2 = Reisepunkt Prem

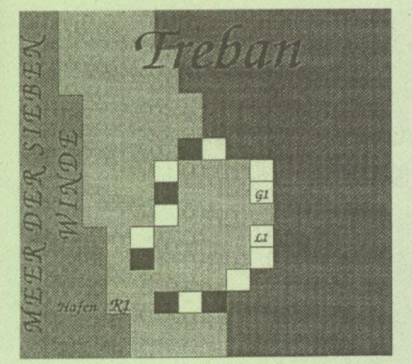
G1 = Gasthof "Olporter Hof"
G2 = Gasthof "Grossmast"
B1 = Taverne "Voller Thin"
B2 = Taverne "Weites Meer"

A1 = Heiler "Solva von den Weiden"
A2 = Heiler "Der Alte Valpo"

T1 = Efferd-Tempel
T2 = Travia-Tempel

S1 = Schmiede "Tronde Olvirsson"

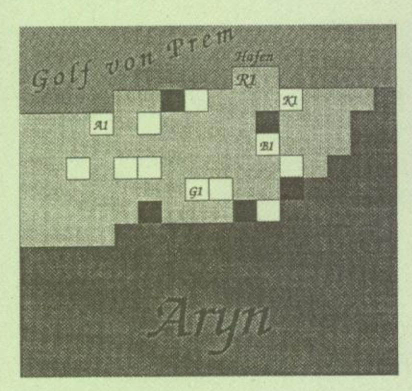
W1 = Waffenladen "Hardred Gorm"
L1 = Kramerladen "Kanuri Jaarin"
L2 = Kramerladen "Ohm Jora"
K1 = Kräuterladen "Asko von Andergast"



R1 = Hafen: Runinshaven, Kord, Leuchtturm Runin

G1 = Gasthof (Kein Name!)

L1 = Kramerladen "Erkenhild Egilsdottir"



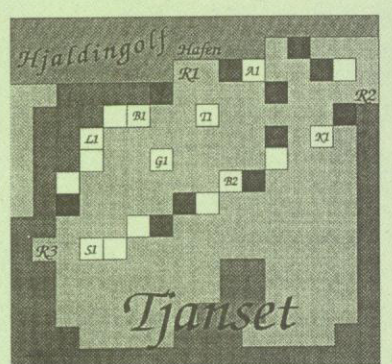
R1 = Hafen: Prem, Runinshaven

G1 = Gasthof "Weitblick"

B1 = Taverne "Bei Nellgard"

A1 = Heiler "Der Kendarer"

K1 = Kräuterladen "Asgrimm von Treban"



R1 = Hafen: Overthorn, Liskor, Vidsand
R2 = Reisepunkt Liskor
R3 = Reisepunkt Ala, Thoss

G1 = Gasthof "Bei Brin"

B1 = Taverne "Strandräuber"
B2 = Taverne "Vier Schiffe"

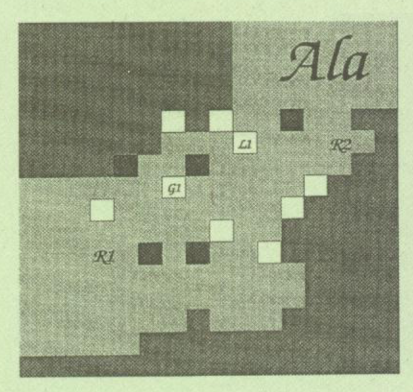
A1 = Heiler "Meister Moryan"

T1 = Efferd-Tempel

S1 = Schmiede "Runolf Ingirason"

L1 = Kramerladen "Havena-Hobart"

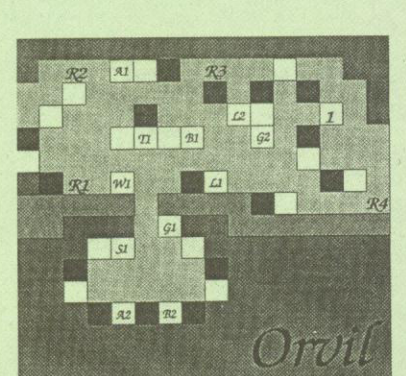
K1 = Kräuterladen "Hasgar von Manrek"



R1 = Reisepunkt Orvil
R2 = Reisepunkt Thoss, Tjanset

G1 = Gasthof "Hohe Tannen"

L1 = Kramerladen "Marada Garsvirdotti:



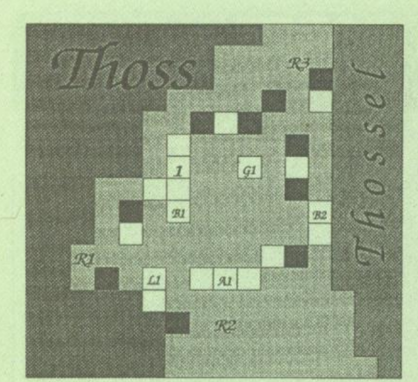
R1 = Hafen: Rovik
R2 = Reisepunkt Rovik
R3 = Reisepunkt Ala
R4 = Reisepunkt Skjal, Ottarje ☞ Dungeon: Ein Wolf:

1 = Umbrik Siebenstein

G1 = Gasthof "Roviksfjord"
G2 = Gasthof "Bei Jadra"
B1 = Taverne "Doppelbrand"
B2 = Taverne "Hai und Harpune"

A1 = Heiler "Bjarnilda"
A2 = Heiler "Eirik der Hjallander"
T1 = Travia-Tempel
S1 = Schmiede "Korbosch, Sohn des Krimog"

W1 = Waffenladen "Liskolf Angason"
L1 = Kramerladen "Arve Feuerkopf"
L2 = Kramerladen "Starkad Swafnansson"



R1 = Reisepunkt Ala, Tjanset
R2 = Reisepunkt Rybon ☞ Dungeon: Eine Ruine
R3 = Reisepunkt Liskor

1 = Yasma Thinmarsdotter (aus Clanegh) bzw. Hasgar Hasgarsson

G1 = Gasthof "Zum Lustigen Eber"

B1 = Taverne "Lachssprung"
B2 = Taverne "Thossel-Schänke"

A1 = Heiler "Herdi Grimason"

L1 = Kramerladen "Yugvar Malmstein



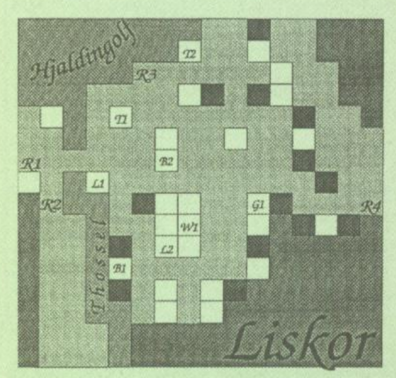
R1 = Hafen: Kord, Hjalsingor

G1 = Gasthof "Am Fjord"

B1 = Taverne "Wir Allein"

T1 = Swafnir-Tempel

S1 = Schmiede "Hjaldar Surasson"



R1 = Reisepunkt Tjanset
R2 = Reisepunkt Thoss
R3 = Hafen: Tjanset, Vidsand, Overthorn
R4 = Reisepunkt Clanegh

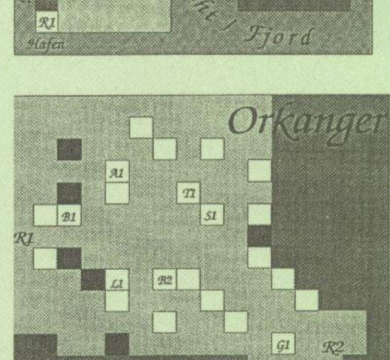
G1 = Gasthof "Hjaldingolf"

B1 = Taverne "Einhorn"
B2 = Taverne "Seliger Zecher"

T1 = Efferd-Tempel
T2 = Swafnir-Tempel

W1 = Waffenladen "Der Tuzaker"

L1 = Kramerladen "Ottaran Anhildsson"
L2 = Kramerladen "Brand Bilderstecher"



R1 = Reisepunkt Clanegh
R2 = Reisepunkt Felsteyn ☞ Dungeon: Eine Höhle

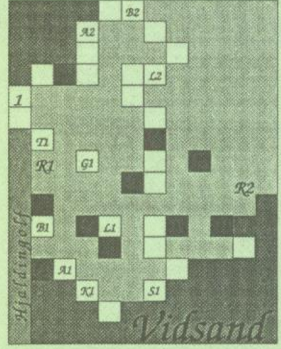
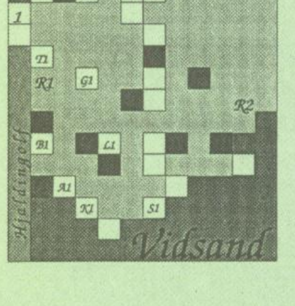
G1 = Gasthof "Alte Mine"

B1 = Taverne "Hjaldor-Riese"
B2 = Taverne "Orkentod"

T1 = Rondra-Tempel

S1 = Schmiede "Soldar Isleifsson"

L1 = Kramerladen "Gero von Phexcaer"

R1 = Hafen: Overthorn, Liskor, Tjanset
R2 = Reisepunkt Tyldon

1 = Ragna Firunjasdotter

G1 = Gasthof "Windstille"

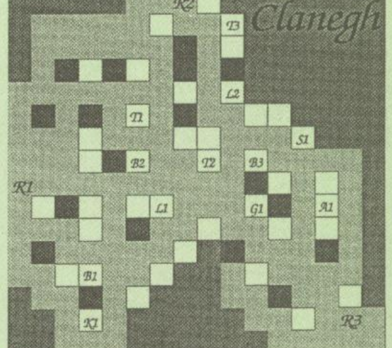
B1 = Taverne "Zweiter Ottajara"
B2 = Taverne "Axt und Ochsenherde"

T1 = Efferd-Tempel

A1 = Heiler "Efferdi Knochenflicker"
A2 = Heiler "Grima Tjalfsdotter"

S1 = Schmiede "Phileas Gormsson"

L1 = Kramerladen "Siro von Belhanka"
L2 = Kramerladen "Die Dicke Afhild"
K1 = Kräuterladen "Thinmar Premsfari"



R1 = Reisepunkt Liskor
R2 = Reisepunkt Tyldon
R3 = Reisepunkt Orkanger

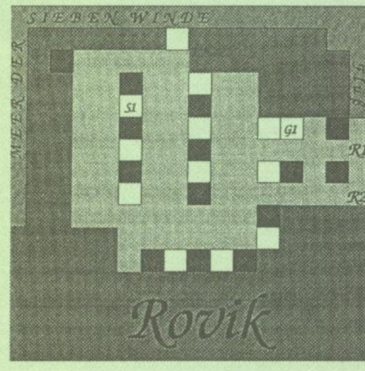
G1 = Gasthof "Travias Segen"
B1 = Taverne "Clanegh-Bräu"
B2 = Taverne "Rahjas Füllhorn"
B3 = Taverne "Oxhoft"

A1 = Heiler "Urod vom Njurunsee"
T1 = Swafnir-Tempel
T2 = Travia-Tempel
T3 = Ifirn-Tempel

S1 = Schmiede "Hjalldi Swafnansson"

L1 = Kramerladen "Karven Schlangenstecher"
L2 = Kramerladen "Branda Bersisdottir"

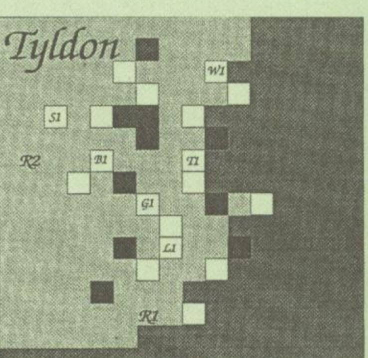
K1 = Kräuterladen "Ifirnsgira Alljari"



R1 = Hafen: Hjalsingor, Overthorn, Orvil, Manrin
R2 = Reisepunkt Orvil

G1 = Gasthof (Kein Name!)

S1 = Schmiede "Cern Cernsson"



R1 = Reisepunkt Clanegh
R2 = Reisepunkt Vidsand

G1 = Gasthof "Große Alte Berge"

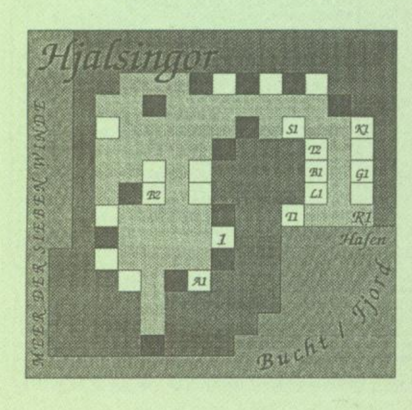
B1 = Taverne "Baum da geht er!"

T1 = Travia-Tempel

S1 = Schmiede "Fjolnir Levthansson"

W1 = Waffenladen "Grima Rordikdottir"

L1 = Kramerladen "Kaeelan Lurjaan"



R1 = Hafen: Prem, Kord, Overthorn, Manrin, Guddasunden, Rovik
1 = Algrid Trondesdotter

G1 = Gasthof "Swafnirskrug"

B1 = Taverne "Ottashaven"
B2 = Taverne "Schmiedehammer"

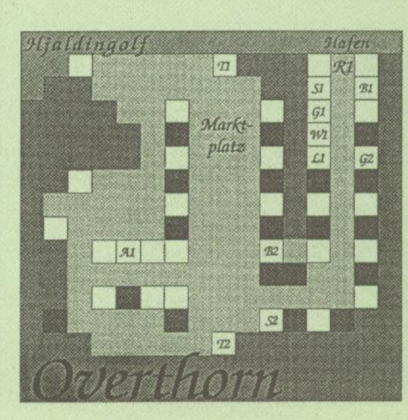
A1 = Heiler "Itakon"

T1 = Efferd-Tempel
T2 = Phex-Tempel

S1 = Schmiede "Hjura Olgardsdottir"

L1 = Kramerladen "Asleif der Blonde"

K1 = Kräuterladen "Lialin von Waskir"



R1 = Hafen: Hjalsingor, Rovik, Tjanset, Vidsand, Brendhil, Liskor, Manrin

G1 = Gasthof "Admiral"
G2 = Gasthof "Güldenland"

B1 = Taverne "Füllhorn"
B2 = Taverne "Alrik's"

A1 = Heiler "Der Graue Storko"

T1 = Swafnir-Tempel
T2 = Rondra-Tempel

S1 = Schmiede "Hyggelik Ingramson"
S2 = Schmiede "Holle Bornstein"

W1 = Waffenladen "Kherim al Sharrami"

L1 = Kramerladen "Hjalla von den Winden"



R1 = Hafen: Overthorn, Manrin
R2 = Reisepunkt Manrin ☞ Dungeon: Eine Piratenhöhle

1 = Tiomar Swafnildsson

G1 = Gasthof "Bei Giryo"

L1 = Kramerladen "Salda Oriksdottir"



R1 = Hafen: Varnheim, Ljasdahl, Skjal, Prem, Runinshaven
R2 = Reisepunkt Daspota
R3 = Reisepunkt Orvil
R4 = Reisepunkt Skjal ☞ Dungeon: Eine Spinnenhöhle

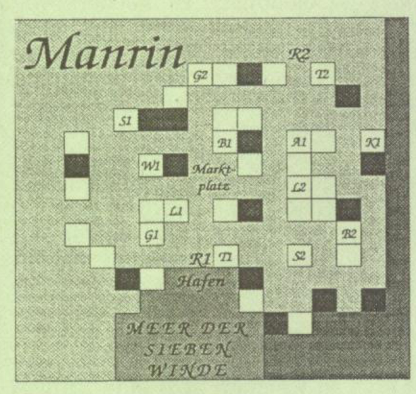
1 = Hjore Ahrensson

G1 = Gasthof "Ljasdahlsprung"
B1 = Taverne "Großer Drachen"

A1 = Heiler "Tiro von Brabak"
T1 = Travia-Tempel

S1 = Schmiede "Thorgun der Starke"

W1 = Waffenladen "Vandrad Paavifahrer"
L1 = Kramerladen "Tevil Wallason"
L2 = Kramerladen "Garald Deornsson"



R1 = Hafen: Prem, Hjalsingor, Brendhil, Rovik, Overthorn
R2 = Reisepunkt Brendhil ☞ Dungeon: Eine Piratenhöhle

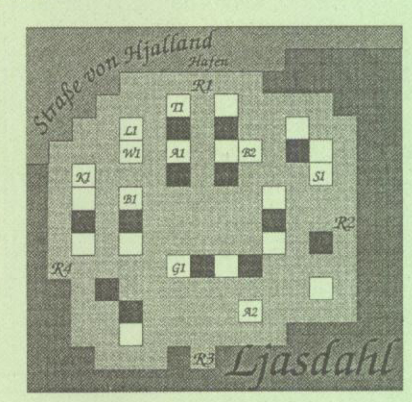
G1 = Gasthof "Kinder Jurgas"
G2 = Gasthof "Hjaldingsgolf"
B1 = Taverne "Voller Humpen"
B2 = Taverne "Sturztrinker"

A1 = Heiler "Randor"

T1 = Swafnir-Tempel
T2 = Ifirn-Tempel

S1 = Schmiede "Aki Berasson"
S2 = Schmiede "Eldgrimm Tevilsson"

W1 = Waffenladen "Herjolf Herjolfsson III"
L1 = Kramerladen "Alrik von den Zinnen"
L2 = Kramerladen "Hjore Ahrensson"
K1 = Kräuterladen "Jadra von Guddasunden"



R1 = Hafen: Varnheim, Ottarje
R2 = Reisepunkt Ljasdahl (linksrum, ☞ Dungeon: Ein Gewölb
R3 = Reisepunkt Hjallander Hof
R4 = Reisepunkt Ljasdahl (Inselrundreise rechtsrum)

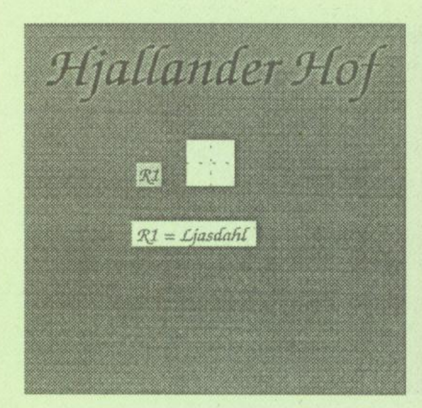
G1 = Gasthof "Haus Hjalland"
B1 = Taverne "Schäumende See"
B2 = Taverne "Zum Anker"

A1 = Heiler "Branda Sturmtrutz"
A2 = Heiler "Die Alte Hjaldirsdotter"

T1 = Swafnir-Tempel

S1 = Schmiede "Norhild Fjolnir"

W1 = Waffenladen "Thorkatla von Rybon"
L1 = Kramerladen "Alwine Ter Haas"
K1 = Kräuterladen "Eilif Minkoya"





Wizardry 7 – Teil 2

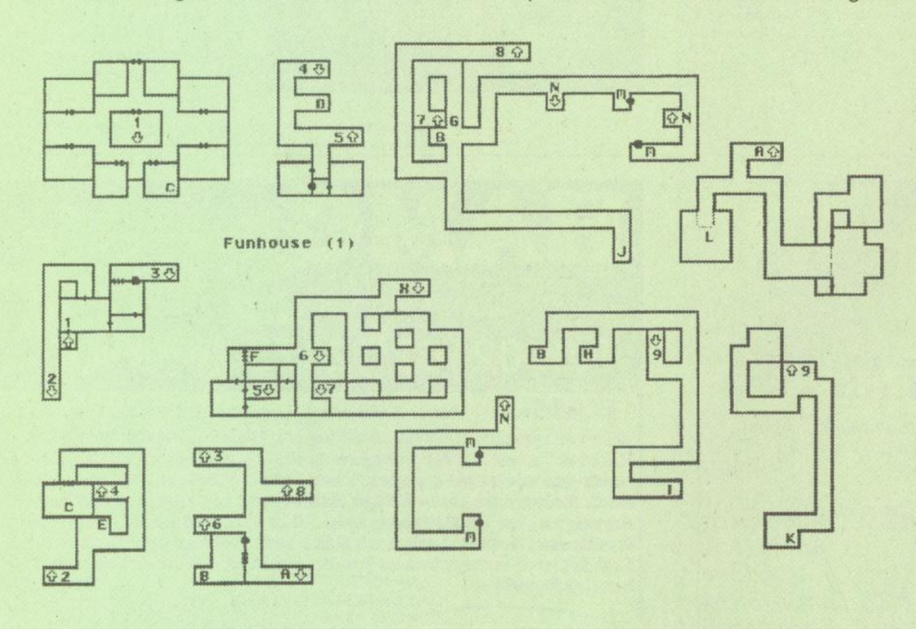
Weiter gehts mit Marko Feikerts Lösung. Zuerst statten wir der Monsterkirmes einen erfrischenden Besuch ab.

Funhouse

– Die Türen sind recht schwer zu öffnen. Aufbrechen derselben könnte hilfreich sein
– Kartographieren ist hier sehr nützlich. Der Automapper reicht nicht unbedingt aus.
– Mit dem Gewicht, der Spool Handle und dem Trank, die einen leichter als die Luft macht, kann man sich mit der Wippe hochkatapultieren. Die beiden ersten Gegenstände findet man im Funhouse, der Trank läßt sich im Shop in den Rattkin Ruins kaufen.
– Irgendwo in einer Wand befindet sich ein Loch (kein Button), in welches man etwas stecken kann.
– Mit dem Ball den man findet, sollte man ein paar Zielübungen machen.
– Das Bar&Rope sollte an ge-eigneter Stelle an einem Loch im Boden plaziert werden, so daß es durch dieses nach unten durchhängt.
– Dem Rotating Fan und dem Fließband kann man sich anvertrauen.
– Die Strömung des Wassers treibt einen fort und hinunter. Je nach Schalterstellung (es gibt fünf Stück), landet man im Sammelbecken oder an der richtigen Stelle und ist einen Schritt weiter. Die Schalter stellen die Strömung des Wassers an Kreuzungen um. Man läßt sich also treiben und verfolgt genau wo man vom Wasser hingetrieben wird. Der Kompaß ist hier sehr nützlich.
– In den durchsichtigen Schacht genau das werfen, was man an seinem Ende gefunden hat.
– Das Gitter öffnet sich, nachdem man die Speere richtig angeordnet hat. Tips zu den Speeren erhält man vom Hohen TRang in Nyctalinth. Dieses Rätsel ist nicht leicht, daher hier die Lösung: 65714103 geteilt durch 123. Man findet eine weitere Karte.
– Barlone (der Chef der Rattkins) gibt einem den Auftrag die Ankunftszeit eines Shuttles in Nyctalinth zu ermitteln. Dafür benötigt man das TRang Portbook und den Decoder.
– Später im Spiel wird man von Rasputin aufgefordert eine Geldabgabe zu machen, welche man verweigert. Das nächste Mal wird man von diesem dann angegriffen. Dann wieder zu Barlone und auch diesen angreifen. In den anschließenden Räumen finden sich insgesamt vier Schatzkisten. Das Gitter, welches den Weg zu den Schatzkisten versperrt, muß durch einen versteckten Schalter geöffnet werden.

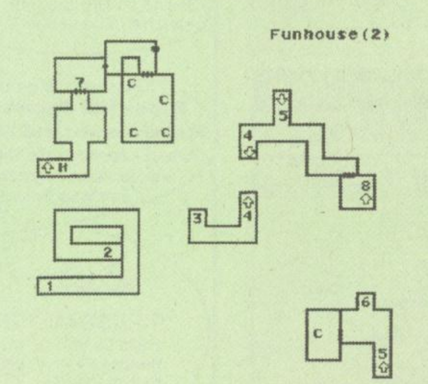
Nyctalinth

– Die Gebäude im Nordosten, in welchen sich eine Station der Savant Guards befindet, sind schwer zu erobern. Dafür erhält man aber dann ein paar wichtige Gegestände. Die Räume unbedingt durchsu-chen.
– Im Nordwesten befindet sich der Hohe TRang, der einem den Auftrag erteilt, in den Rattkin Ruins, nach einer Karte zu suchen. Zum Schein darauf eingehen. Man erhält Tips wie das Speerrätsel im Funhouse zu lösen ist (Merken!).
– Auf das Angebot von Shritis (Tracker Rodan Lewarx umzubringen) eingehen. Shritis kann man später noch um die Ecke bringen. Er hat meistens einige Karten bei sich.
– Man findet einen Teleporter der nach New City und zurück führt.
– Weiterhin befindet sich im Nordwesten noch ein kleiner Dungeon, in welchem drei scheintote Savant Guards herumstehen. Hier sollte man die Mystery Gun benutzen.
– Finder Rods ermöglichen die Öffnung bestimmter verschlossener Türen.
– Die Vorratskammer im Südwesten bietet einen langen erschöpfenden Kampf. Den kleinen Raum im Westen durchsuchen und man erhält Zugang zum Friedhof. (Hier unbedingt abspeichern, da dies eine Einbahnstraße ist. Der Ausgang liegt an einer anderen Stelle und ist nicht so einfach zu erreichen.)
– Mit dem Spaten läßt sich graben...

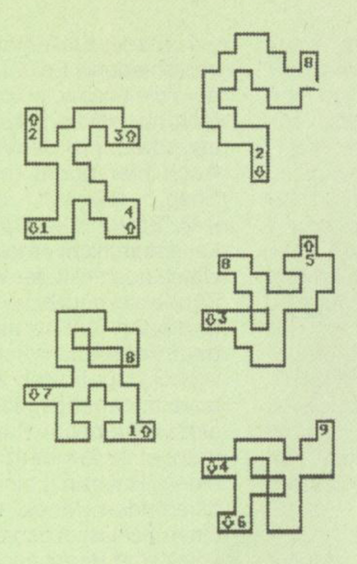


Erläuterungen zu Funhouse(1)

1-8: Jeweils zusammenhängende Leitern, rotating Fans und Fließbänder
C: Schatzkisten
D: Hier Kurbel benutzen
E: Wippe
F: Ankunftspunkt nach Benutzung der Wippe
G: Zielscheibe
H: Eingang zur Wasserrutsche
I: Gläserner Dom
J: Rope & Bar hier benutzen
K: Loch in der Wand
L: Wasserrutsche, Auffangbecken
M: Schalter für Wasserrutsche
N: Führt zu weiteren Schaltern
X: siehe Funhouse(2)

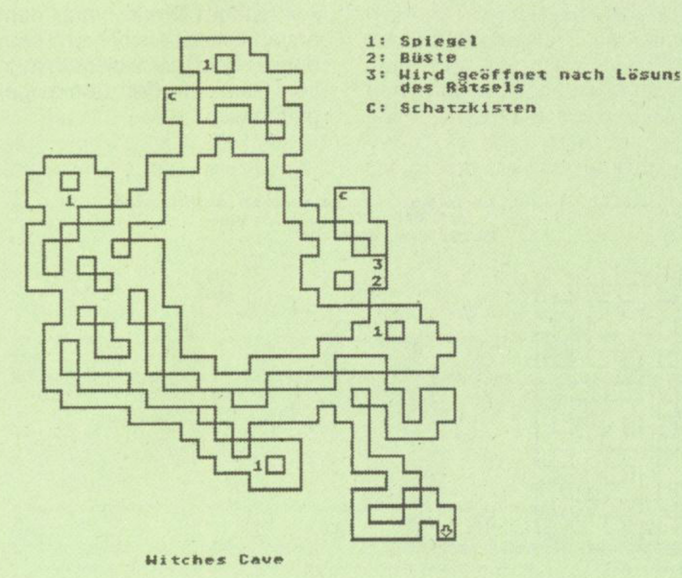


1: Hier landet man nach korrekter Schalterstellung bei der Wasserrutsche
2: Gläserner Dom, unteres Ende
3: Transportzielpunkt, nach Benutzung von gläsernem Dom
4,5: Zusammenhängende Leitern
6: Speerrätsel
7: Barlone
8: Ausgang in Wilderness (Nordosten)



Plateaus, die zur Witches Cave führen

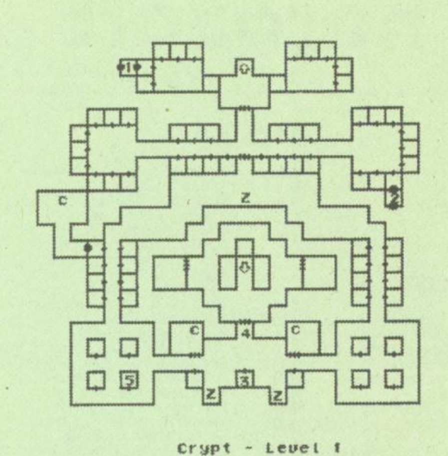
1-4: Zusammenhängende Verbindungen
5: Zur Witches Cave
6: Zur Wilderness nördlich von Ukypr
7: Zur Wilderness (Ausgang vom Funhouse)
8: Lianen
9: Blume



Witches Cave

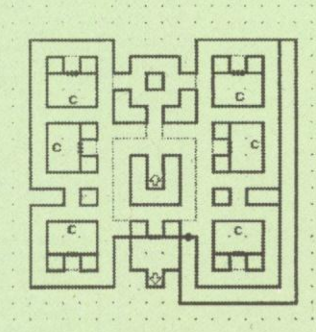
– In den 2 kleinen Einzelcrypts läßt sich später ein Gegenstand gegen einen anderen austauschen.
– Das Crux of Crossing, welches ein Cursed Item ist, öffnet einem die Energiesperre, danach Remove Curse anwenden.
– Den Dungeon den man beim Graben findet, ist gar nicht mal so klein. Man findet ein paar Schatzkisten. Eine Leiter führt zurück an die Oberfläche und man entdeckt eine Statue. Hier hilft wieder der Spaten. In der Nordwestecke des Dungeons findet man die TRang Eier, die man mit dem Handgranatenverschnitt, den man in Ukpyr erhalten hat, vernichten kann. Folgt man dem Weg, dann trifft man auf einen sehr ärgerlichen Hohen TRang.

Ukypr
– Sich rekrutieren lassen und ein paar Aufträge erfüllen. Den TRang, den man, etwas später, aus dem Weg räumen soll, erteilt einem umgekehrt wieder einen Auftrag. Ob man ihn erfüllt ist Geschmackssache.
– Man erhält, mittels der Humpa Card, Zugang zu einem Teleporter nach New City, der in einem Gebäude im Westen zu finden ist.
– In dem Gebäude im Nordwesten kann man den Firearms Skill lernen.
– Von General Yamo erhält man den Thermal Pineapple, mit welchem man die Brut der TRang in Nyctalinth vernichten soll.
– Im Gebäude, in welchem General Yamo weilt, findet man eine Safekombination (Räume



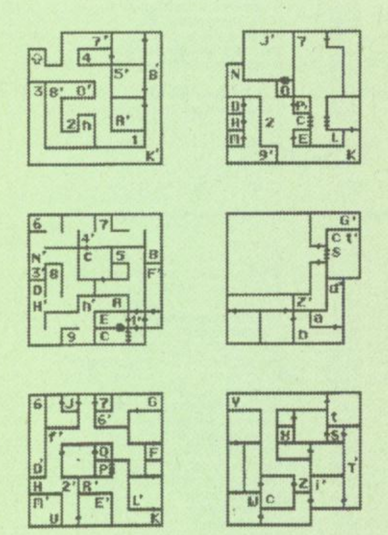
1: öffnet Gitter
2: öffnet Gitter
3: Golden Urn
4: Dragon Key aus Dragon Cave wird benötigt
5: Gorn Königin
C: Schatzkisten
Z: Zauberquelle

Crypt - Level 1



Crypt - Level 2

Crypt - Level 3 bis 10

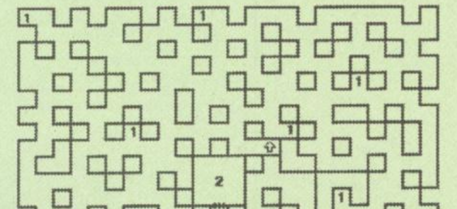


C: Schatzkisten
*: Zauberquelle
%: Dahin sollte man gelangen

Symbole ohne einen Apostroph geben das Startfeld eines Teleportfeldes an. Symbole mit Apostroph das Zielfeld.

Viel Spaß !

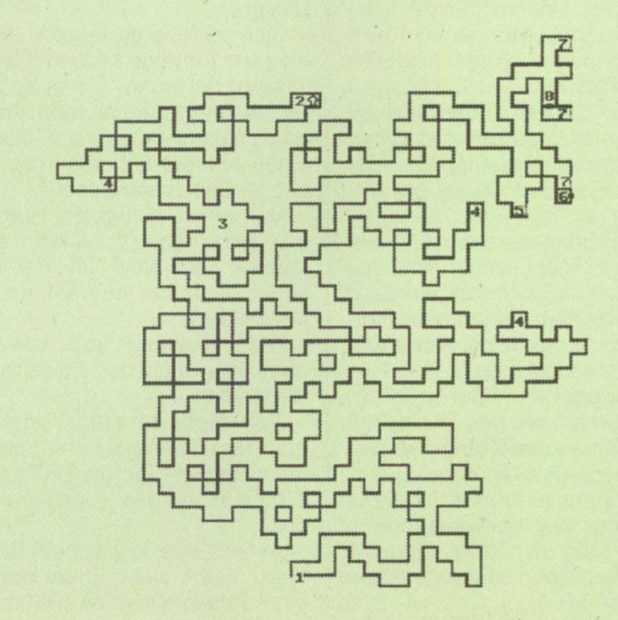
1: Diese Punkte müssen angelaufen werden
2: Astral Dominae



Crypt - Tiefgeschoß

Wilderness nördlich Ukpyr und nordöstlicher Dungeon

1: Mach Ukpyr
2: Zu den Plateaus (Witches Cave)
3: 3x3 Feld
4: Blumen
5: Zu 6 schwimmen
6: öffnet Durchgang bei 8
7: Salzablegerungen
8: siehe 6



durchsuchen), für denselben in New City (per obigem Teleporter erreichbar).

Dionysceus – Great Tower of Dane

– Auf dem Weg zum Tower, von Nyctalinth ausgehend, trifft man auf die 2köpfigen Löwen, die viel Experience bringen.
– Weiterhin trifft man auf eine Szene, in welcher ein paar TRang eine dieser ominösen Figuren auf einem Jet-Bike angreifen. Hier muß man natürlich helfen. Der Kampf ist aber nicht gerade einfach.
– Je höher man im Turm steigt, desto stärker werden die Monster. Weiterhin sollte man genug Geld bei sich haben, um sich die verschiedenen Dane-Titel zu kaufen, um so eine Hierarchiestufe im Ansehen der Danes (und eine Etage im Turm) aufzusteigen.
– Um höherzukommen muß jeweils immer eine Statue(Idol) gefunden, und diese auf einem Altar plaziert werden.
– 0. Etage: Hier gibt es einen Shop.
– 1. Etage: Stellt man sich auf verschiedene Felder, so wandern die Löcher im Boden. Einfach nur etwas herumlau-fen. Irgendwann ist der Weg offen. Auch hier findet man einen Shop.
– 2. Etage: Die Dunkelzone kann man nicht erhellen. Unter Umständen hilft der Wizardeye Zauberspruch bzw. das Umhertasten mit Kompaß. Auf dem Feld, auf welchem man von Gas getroffen wird, wird man immer angegriffen. Westlich von diesem Punkt findet man eine Zauberquelle und einem Raum mit ein paar meditierenden Danes, die einem einen Schlüssel geben, der das Lair of the Beast öffnet. In vorletzterem Raum kann man den Mind Control Skill lernen (Der Charakter darf NICHT einschlafen).
– 3. Etage: Hier finden sich viele Teleportfelder. Eine Karte zu zeichnen wäre recht hilfreich.
– 4. Etage: Direkt hinter dem ersten Gitter befindet sich wieder ein Feld, auf welchem man von Gas getroffen und angegriffen wird.

– 5. Etage: Hier wird es schwer. Der Dungeon verändert sich, je nachdem, wie man ihn erkundet. Mit etwas Glück findet man die Statue für den Altar und einen nützlichen Schlüssel. Auf einem Gang wird man oft von Feuerbällen getroffen. Hier sollte man genügend Heiltränke und Magiepunkte zum Heilen haben. Am Ende dieses Ganges hat man hoffentlich den gefundenen Schlüssel für das Gitter dabei. Abspeichern hilft hier nichts, da man nach dem Einladen direkt wieder von Feuerbällen getroffen wird. Hat man die Stelle geschafft, so findet man eine Kiste mit einem interressanten Buch. Ein weiterer Schlüssel, ebenso zu finden auf dieser Etage, öffnet einem den Weg ins oberste Geschoß. Von dort aus kommt man an anderer Stelle wieder in die 5. Etage zurück und man trifft auf den Magna Dane. Dieser will, daß man ein bestimmtes Dämonenhorn beschafft. Hat man die richtigen Zutaten zur Dämonenbeschwörung, dann steht dieser Sache nichts mehr im Wege. Am Ende dieses Kampfes dem Dämon in sein Verließ folgen und zurück zum Magna Dane und diesen bekämpfen. Sucht man etwas, dann findet man einen Ring, der ein gewisses Gitter öffnet.

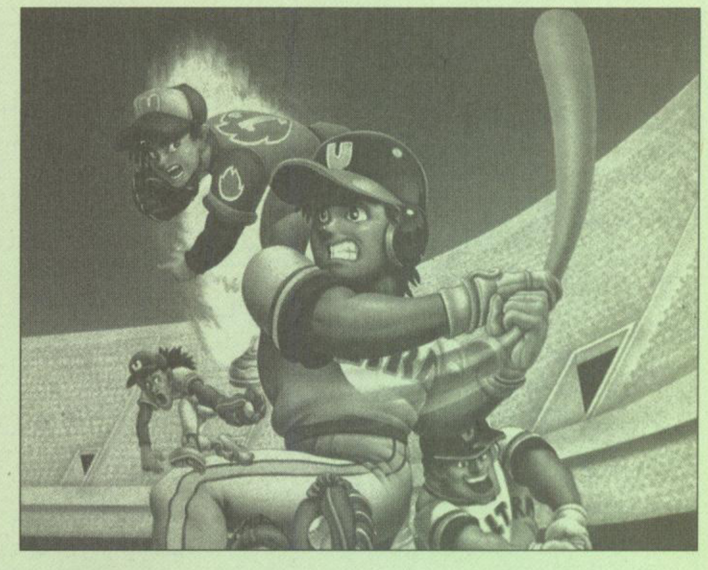
Hier findet sich eine Zauberquelle und ein weiteres Gitter, an welchem man das Dämonenhorn anwenden kann. (Das Dämonenhorn kann außerdem vom Barden benutzt werden)

Munkharama

– Südlich der Stadt, in der Wilderness, findet sich ein Eingang zu einem Dungeon. Dieser dient später als Ausgang des Dungeons unter Munkharama.

– Die Lösung des Rätsels im Norden von Munkharama (Loch im Boden) hat etwas mit Geld (Coins) zu tun. Man erhält ein paar Gegenstände mit welchen man die vier verschlossenen Türen öffnen kann.

– Hinter der nordöstlichen Tür findet man ein paar Beans mit welchen man das gute alte Superhirn/Mastermind spielen kann. Hat man dies geschafft so öffnet sich ein Durchgang nach Süden. Der kleine Dungeon, in dem man landet, wenn man die falsche Kombination gewählt hat, ist nur ein Auffangbecken.



– Im Laden von Brother Moser (im Südosten) kann man auch einiges erfahren.

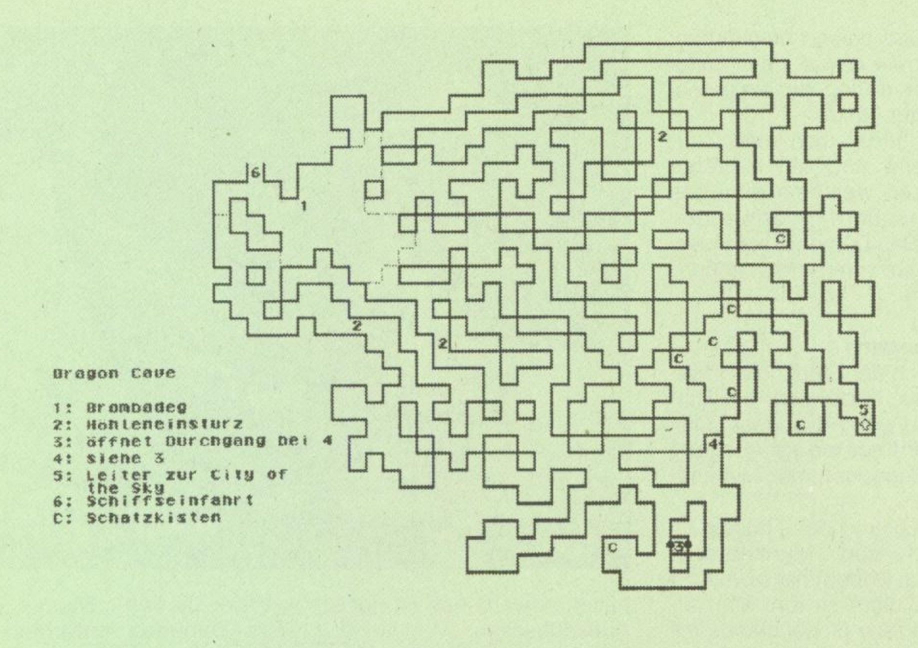
– Im Südwesten befindet sich das Land of Dreams. Die Antwort auf die Frage erhält man von Brother Moser.

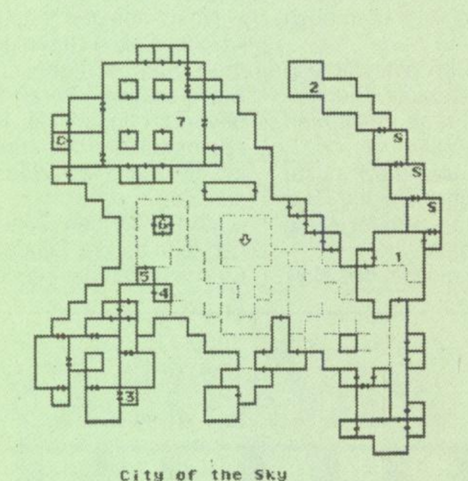
– Die Pfeife und die Pastille sollte man zum richtigen Zeitpunkt benutzen. Vorher sollte man sie "mergen".

– Xen Xheng möchte das Holy Work haben. Dieses liegt im Dungeon unterhalb der Stadt.

– Nach den Gegenständen, welche in die 4 Urnen gehören, muß man an der richtigen Stelle suchen (Es reicht einen davon zu finden, der Rest ist spiegelbildlich versteckt. Es ist nützlich im Wasser zu suchen.)

– Man sollte den Gegenstand den man bei der Statue in New City gefunden hat, an der hiesi-





1: Königin
2: Raumschiff
3: Powerpak Dispenser
4: Teleporter nach 5
5: siehe 4
6: Schlüssel für eine der Boxen in 7
7: Hall of Preservations

Dünne Linien: Unsichtbare Wände

gen Statue mal verwenden und landet darauf im Dungeon unterhalb der Stadt.
– Hier findet sich an einer Stelle wieder ein Loch in der Wand, in welches etwas bestimmtes hineinpaßt.
– Verschiedene Schlüssel müssen gefunden und an verschiedenen Gittern ausprobiert werden. Der Onyx Key öffnet den Weg zu einem wichtigen Item, welcher den Antrieb für das Boot in New City darstellt.
– In der Kathedrale befindet sich eine Zauberquelle und nicht weit davon entfernt das Holy Work. (Geheimtür im Wasser!)
– Xen Xheng möchte ein paar Blumen haben, die man im Gebirge im Nordosten findet. Später läßt er einem noch eine Nachricht zurück. Man kann insgesamt fünf Blumen finden. Vier lassen sich zu einem Strauß mergen. Mischt man die fünf Blumen mit Holy Water erhält man einen Trank der einem die Snake-Speed- Eigenschaft gibt.

Witch Mountains/ Giantlands
– In dieses Gebiet kommt man entweder von Ukypr aus oder man überquert den Eryn River. Ein weiterer Zugang führt aus dem Funhouse hinaus in dieses Gebiet.
– Die Blumen, aus denen man einen Blumenstrauß machen kann, sind über das gesamte Gebiet verteilt.
– Im Dungeon der Ukpyr Mountains findet sich an versteckter Stelle ein Schalter. Hierzu muß man etwas schwimmen.
– In die (richtige) Salzablagerung sollte man das Rebus Egge (zu finden im Museum von New City) legen. (Siehe auch Sphinx Map.)
– Nun sollte man den Eryn River nördlich von Munkharama überqueren oder den Funhouse-Ausgang benutzen. Im Südosten der Wilderness dieses Gebietes gelangt man in die Giants Cave, im Osten in die Witches Cave.
– Im Nordosten der Giants Cave befindet sich ein kleiner Schalter. Nach einem netten Kampf den Raum durchsuchen. Man findet den Necromatic-Helm.
– Den Fluß in der Giants Cave sollte man durchschwimmen um zu einer weiteren Blume und einer Schatzkiste zu gelangen.
– Der Weg in die Witches Cave führt über mehrere Plateaus. Hier findet man mehrere Lianen, aus denen sich ein Seil machen läßt, welches, an geeigneter Stelle befestigt, hinab in die Gegend von Ukypr reicht.
– Den Necromatic Helm, den man in der Giants Cave gefunden hat, sollte man anziehen und sich nachts(!) auf dem 3x3 großen Feld nördlich von Ukpyr aufhalten. Man erfährt die Namen der vier Hexen. Nun kann man die Fragen in der Witches Cave beantworten.

Crypt
– Man kann sie erst betreten, nachdem man das Problem (mit dem Rebus Egge) in den Ukpyr Mountains gelöst hat.

Level 1
– Zwei versteckte Schalter öffnen die ersten zwei Gitter. Das dritte Gitter läßt sich nur mit dem Key of the Dragons öffnen, den man in den Dragon Mountains findet.
– Die Bone Combs & Brushes (Kosmetikartikel) sollte man der Gorn-Königin geben und man wird danach nicht weiter von Geistern gestört.

Level 2
– Es gibt sechs Kammern, die sich je mit einem Key of Gorrors (zu finden bei Spirits, etc.) öffnen lassen. Die Monster darin müssen nicht bekämpft werden, bringen aber viel Experience und sind sehr, sehr, schwer zu besiegen.
– Ein versteckter Schalter im Wasser öffnet eine Geheimtür. Dort findet man eine Kiste mit einem wichtigen Gegenstand.
– An geeigneter Stelle muß man eine bestimmte Karte (die mit dem Loch) benutzen um einen Schlüssel zu erhalten.

Level 3-9
– Das ganze stellt ein komplexes dreidimensionales Labyrinth dar. Kartographieren ist unbedingt erforderlich.
– Hier findet man eine weitere Karte, das Jewel of the Sun und eine Zauberquelle.
– Das Jewel of the Sun läßt sich in einer der Boxen (durchlässige Wand(!)) auf den Mandolian Isles benutzen. Man erhält in Folge einen sehr wichtigen Gegenstand, welcher zur Beendigung des Spieles unbedingt nötig ist.
– Um auf die unterste Etage zu kommen, muß man eine Tätigkeit in einer bestimmten Reihenfolge abwickeln. Hinweise dazu gibt eine Karte. Hat man das Problem in der richtigen Reihenfolge erledigt, dann öffnet sich ein Durchgang der nach Süden führt (NICHT nach Norden).
– Die Monster in diesen Etagen (3-9) sind etwas leichter als in den ersten beiden.

Unterste Etage
– Der ganze Level sollte erforscht werden, da man acht bestimmte Plätze erreichen muß, um ein Gitter zu öffnen. Dieses liegt im Süden, in einem Gebiet, zu welchem eine Geheimtür führt.
– Ice Shield und Fire Shield beim Kämpfen benutzen. Fortsetzung: siehe unten.

Dragon Mountains
– Um diese zu erreichen muß man im Süden durch ein paar Dunstwolken segeln.

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

Titel	Verfügbar
20.000 Meilen unter dem Meer	L - -
688 Attack Submarine	- - A
Abandoned Places	**L P -**
Ace 2	- - A
Ad Lib Soundkarte	- - A
Adventure Of Link (Zelda 2)	- P -
Airborne Ranger	- - A
Alone in the dark	(L P) -
Alternate Reality The City	- P A
Alternate Reality The Dungeon	L - -
Bad Blood	L P A
Balance Of Power 1990 Edition	- - A
Bane Of The Cosmic Forge	(L P) A
Bard's Tale 1 The	L P -
Bard's Tale 2 The	L P -
Bard's Tale 3 The	L P A
Batallion Commander	- - A
Battle Of Antietam	- - A
Battlehawks 1942	- - A
Battles Of Napoleon	- - A
Battletech	L - A
Bismarck	- - A
Black Cauldron The	L - -
Bloodwych	L P -
Bubble Ghost	- P -
Buck Rogers 1	L P A
Cadaver	L P -
Carrier Command	L - -
Champions Of Krynn	L P -
Chaos Strikes Back	L P A
Chrono Quest	L - -
Chrono Quest 2	L - -
Code Name: Ice Man	(L P) A
Colonel's Bequest The	L P A
Conquests Of Camelot The	(L P) A
Conquest of the Longbow	**L P -**
Curse of Enchantia	**(L P) -**
Curse Of The Azure Bonds	L P -
Dagger of Amon Ra	**(L P) -**
Dam Busters The	- - A
Dark Half	**(L P) -**
Day Of The Viper	L P -
Death Knights Of Krynn	**L P A**
Deathlord	- P A
Decisive Battl. North Am. Civil War	- - A
Def Con 5	- - A
Defender Of The Crown	- - A
Deja Vu (Amiga/ST)	L - -
Deja Vu 2	L - -
Drachen Von Laas	L - -
Dragon Wars	- P A
Dragon's Breath	L - -
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L - A
Drakkhen	L - -
Dungeon Master	L P A
Dunkle Dimension Die	(L P) -
ECO Quest	**(L P) -**
Elite (Lösung für Amiga/ST/PC)	L P A
Elvira 1 - Mistr. of Dark (nicht C 64)	L P -
Elvira 2 - Jaws Of Cerberus	**L P -**
Emperor Of The Mines	L - -
Europe Ablaze	- - A
Eye Of The Beholder 1	L P A
Eye Of The Beholder 2	**L P -**
F-14 Tomcat	- - A
F-15 Strike Eagle 2	- - A
Faery Tale Adventure The	(L P) -
Fascination	L - -
Fatal Heritage	L - -
Final Fantasy Legend	- - A
Fire Brigade	- - A
Fish	L - -
Flugsimulator 3	- - A
Flugsimulator 4	- - A
Fountain Of Dreams	- - A
Future Wars	(L P) -
Galdregon's Domain	(L P) A
Gateway To The Savage Frontier	L P A
Gato	- - A
Germany 1985	- - A
Gettysburg	- - A
Gold Rush	L P A
Guild Of Thieves	L - -
Gunship	- - A
Heart Of China	(L P) A
Heimdall	(L P) -
Hellowoon	L - -
Hero's Quest	(L P) A
Hillsfar	L - A
Holiday Maker	L - -
Hook	**(L P) -**
Imperium Galactum	- - A
Indiana Jones 3 (Last Crusade)	L P -
Indiana Jones 4 (Fate of Atlantis)	**(L P) -**
Insector X	- - A
It Came From The Desert	(L P) -
Jet	- - A
Jones In The Fast Lane	- - A
Kampfgruppe	- - A
Kathedrale Die	(L P) -
Keef The Thief	- - A
King Arthur	L - -
King's Quest 1	L P -
King's Quest 2	L P A
King's Quest 3	L - A
King's Quest 4	L P A
King's Quest 5	(L P) A
King's Quest 6	**L P -**
Kingdoms Of England	- - A
Knights Of Legend	L - A
Kult	(L P) -
Landsitz von Mortville Der	L - -
Last Ninja	- - A
Last Ninja 2	L - -
Legacy Of The Ancients	L - -
Legend Of Blacksilver	- - A
Legend Of Faerghail	L P -
Legend Of Kyrandia	**(L P) -**
Leisure Suit Larry 1	L P A
Leisure Suit Larry 2	L P A
Leisure Suit Larry 3	L P A
Leisure Suit Larry 5	L P -
Les Manley - Lost in L.A.	(L P) -
Loom	L - -
Lost Files of Sherlock Holmes	**L - -**
Lure Of The Temptress	**(L P) -**
Manhunter New York	L - A
Manhunter San Francisco	(L P) A
Maniac Mansion	L P -
Mars Saga	(L P) A
Mewilo	L - -
Might & Magic 1	- - A
Might & Magic 2	- - A
Might & Magic 3	(L P) A
Millennium 2.2	L - -
Miracle Warriors	- - A
Monkey Island 1	(L P) A
Monkey Island 2	**L P -**
Navcom 6	- - A
Navy Seal	- - A
Neuromancer	L P -
New Zealand Story The	- - A
Ooze	L P -
Operation Marketgarden	- - A
Panzer Battles	- - A
Panzer Strike	- - A
Pawn The	L - -
Personal Nightmare	L P -
Phantasie 3	L - -
Phantasy Star 1 (Mastersystem)	L - A
Phantasy Star 2 (Megadrive)	- - A
PHM Pegasus	- - A
Pirates!	L - A
Police Quest 1	L - A
Police Quest 2	L - A
Police Quest 3	**L P -**
Pool Of Radiance	L P A
Pool Of Radiance Advent. Journal	- - A
Pools Of Darkness	**L P A**
Populous	L - A
Ports Of Call	(L P) -
Powermonger	- - A
Prince Of Persia	L P -
Project Firestart	L - A
Project Stealth Fighter (C 64)	- - A
Prophecy of the Shadow	**L P -**
Quest For Glory 2	(L P) A
Quest For Glory 3	**(L P) -**
Questron 2	L P -
Railroad Tycoon	L - -
Reach For The Stars	- - A
Red Baron	- - A
Red Lightning	L - A
Red Storm Rising	- - A
Renegade Legion Interceptor	- - A
Rex Nebular	**(L P) -**
Rings Of Medusa	(L P) -
Rise Of The Dragon	- - A
Roadwar 2000	- - A
Robox	L P -
Rommel	- - A
Russia	- - A
Savage Empire The	- - A
Schwarze Auge Das	**L P -**
Secret Of The Silver Blades	- - A
Sentinel The (Firebird)	- - A
Sentinel World 1 Paragraphs	- - A
Sentinel Worlds 1	L - A
Sex Vixens From Space	L - -
Shadow Of The Beast	(L P) -
Shadowgate	L - -
Shogun	L P -
Soko Ban (Megadrive)	- - A
Sorcerian	- - A
Sound Blaster (alle Versionen)	- - A
Space Ace	L - -
Space Quest 1	L P A
Space Quest 2	L P A
Space Quest 3	L P A
Space Quest 4	L P A
Spellcasting 101	L - -
Spirit Of Adventure	L P -
Stadt der Löwen	L - -
Star Command	L - A
Star Flight 1	L - A
Star Flight 2	L - A
Star Trek 25th Anniversary	(L P) -
Star Trek 5	- - A
Starglider 1	- - A
Starglider 2	- - A
Steel Thunder	- - A
Stellar Crusade	- - A
Storm Across Europe	- - A
Sub Battle Simulator	- - A
Sword Of Aragon	(L P) A
Sword Of Vermillion	- - A
Tangled Tales	- - A
Thunder Board Soundkarte	- - A
Times Of Lore	- - A
Transworld	L - -
Ultima 1	- - A
Ultima 2	- - A
Ultima 3	L P A
Ultima 4	L P A
Ultima 5	L P A
Ultima 6	L P A
Ultima 7 incl . Forge of Virtue	**L P -**
Ultima Underworld 1	**L P -**
Uninvited	L - -
Up Periscope	- - A
War In The South Pacific	- - A
War Of The Lance	- - A
Warship	- - A
Wasteland	L P A
Wasteland Paragraphs	- - A
Waxworks	**L P -**
Willy Beamish	**(L P) -**
Wing Commander incl. Secret Miss.	- - A
Winzer	L - -
World Cup Soccer (Megadrive)	- - A
Zack Mc.Kracken	L P A
Zork 1	L - -

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!

1 INDIANA JONES 4
PC dV 89,95
AMIGA dV 89,95

2 Monkey Island 2
PC dV 89,95
AMIGA dV 79,95

3 King's Quest 6
PC dV 99,95

die weiteren Plätze	AMIGA	IBM-PC
4. Wing Commander 2 dV	-------	94.95
5. X-Wing dA	-------	94.95
6. Lemmings 2 - Tribes dA	79.95	89.95
7. Space Quest 5 dV	-------	89.95
8. Schwarze Auge Das (AM 1 MB) dV	89.95	89.95
9. Comanche dA	-------	94.95
10. Wing Commander 1 Amiga dV (PC Classic-Vers. dA)	89.95	59.95

Das CPS-Kundenmagazin mit Komplett-Preisliste informiert Sie auch über unser reichhaltiges Angebot an **Videospielen**. Fordern Sie es noch heute an - natürlich kostenlos - oder wollen Sie für Werbung auch noch bezahlen?

CPS Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

A M I G A

In den linken 4 Spalten alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

Titel	Preis
1869 dV	79.95
airbus a 320 dA	99.95
archer mclean pool dV	69.95
bard's tale construction set dA	74.95
battle isle dA	79.95
best of best champ. karate dA	79.95
bundesliga manager edition dV	89.95
bundesliga manager prof. dV	79.95
cadaver dV	74.95
campaign dV	74.95
chess champion 2175 dA	59.95
chuck rock dA	69.95
civilization dV	84.95
curse of enchantia dV	89.95
dune dV	79.95
dynablaster dA	79.95
elite dA	69.95
epic dA	79.95
erben des throns dV	84.95
eye of the beholder 1 dV	79.95
eye of the beholder 2 dV	84.95
falcon collection dA	49.95
gobliiins 1 dV	69.95
gobliins 2 dV	79.95
gunship 2000 dA	89.95
history line 1914-1918 dV	89.95
humans dA	69.95
indiana jones 3 dV	67.95
jimmy whites snooker dA	79.95
kaiser dV	99.95
legend of kyrandia dA	69.95
legends of valour dV	89.95
leisure suit larry 5 dV	89.95
lemmings doublepack dA	64.95
lotus 3 dA	59.95
lure of the temptress dV	79.95
mad tv dV	79.95
manager dV	49.95
maniac mansion dV	69.95
mega sports dA	59.95
microprose grand prix f. 1 dA	84.95
midwinter 2 dV	49.95
might & magic 3 dV	79.95
monkey island 1 dV	79.95
monkey island 2 dV	79.95
monster pack 2 dA	69.95
no second price dA	69.95
patrizier der dV	79.95
perfect general the dA	84.95
pinball dreams dA	69.95
pinball fantasies dA	69.95
pirates ! dA	69.95
police quest 3 dV	89.95
push over dA	74.95
railroad tycoon dA	84.95
red baron dV	84.95
red zone dA	84.95
rome ad 92 dV	74.95
secret of silver blades dA	79.95
sensible soccer 92/93 dA	64.95
silent service 2 dA	84.95
sim ant dV	89.95
sim city und populous dA	79.95
sim earth dV	89.95
starbyte collection no. 1 dV	74.95
starbyte collection no. 2 dV	79.95
steigenberger hotelmanager dV	59.95
steve davis snooker dA	59.95
streetfighter 2 dA	74.95
super tetris dA	84.95
test drive 2 collection dA	79.95
ultima 5 dA	79.95
ultima 6 classic dA	49.95
waxworks dV	74.95
wizardry 6 bane c. forge dV	79.95
zak mc kracken dV	69.95

I B M - P C

Titel	Preis
1869 dV	89.95
a train dV	99.95
aces of the pacific dA	89.95
airbus a 320 dA	99.95
alone in the dark dV	94.95
b 17 flying fortress dA	99.95
battlechess 4000 s-vga dA	79.95
bundesliga manager edit. dV	89.95
bundesliga manager prof. dV	79.95
burning steel dV	94.95
cadaver dV	89.95
car & driver dA	84.95
civilization dV	99.95
creepers dA	94.95
curse of enchantia dV	89.95
dagger of amon ra dV	89.95
darklands dV	119.95
daughter of serpents dV	84.95
erben des throns dV	84.95
eye of the beholder 1 dV	79.95
eye of the beholder 2 dV	84.95
f 15 strike eagle 3 dA	104.95
falcon 3.0 (ms-dos 5.0!) dA	99.95
gobliiins 1 dV	69.95
gobliins 2 dV	89.95
gunship 2000 dA	99.95
gunship 2000 szenario dA	69.95
harrier jump jet dA	99.95
history line dV	89.95
humans dA	69.95
inca dV	99.95
incredible machine dV	84.95
indiana jones 3 vga dV	89.95
indiana jones 4 dV	89.95
king's quest 5 dV	109.95
leather god. phobos 2 dV	99.95
legend of kyrandia dV	74.95
legends of valour dV	89.95
leisure suit larry 5 dV	94.95
lemmings doublepack dA	79.95
links golf 386 dA	99.95
lost files sherlock holmes dV	94.95
lure of the temptress dV	89.95
maniac mansion dV	69.95
micropr. f1 grand prix dA	99.95
might and magic 4 dV	89.95
monkey island 1 dV	89.95
patrizier der dV	79.95
police quest 3 dV	94.95
populous 2 dA	84.95
quest for glory 3 dV	99.95
silent service 2 dA	84.95
sim ant dV	89.95
sim city und populous dA	79.95
sim earth dV	84.95
sim life dA	79.95
speedball 2 dA	44.95
spellcasting 301 dA	74.95
star trek 25th anniv. dV	94.95
starbyte collection 2 dV	89.95
steigenb. hotelmanager dV	69.95
summer challenge dA	74.95
task force 1942 dA	104.95
ultima 7 dV	99.95
ultima underworld 1 dA	89.95
ultima underworld 2 dA	89.95
waxworks dA	74.95
wing comm. 1 secr. m. 1 dA	44.95
wing comm. 1 secr. m. 2 dA	44.95
wing comm. 1 deluxe ed dA	104.95
wing comm. 1 classic dA	59.95
wing comm. 2 sp. op. 1 dA	49.95
wing comm. 2 sp. op. 2 dA	49.95
wing comm. 2 speech dA	49.95
winter supersports 92 dA	49.95
zak mc kracken dV	69.95

FRISCH AUF DEM MARKT

Die folgenden Titel waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht verfügbar.

A M I G A

Titel	Preis
0393 a train dA	79.95
0293 adventure collection dA	74.95
0293 atac dA	94.95
0293 b 17 flying fortress dA	94.95
0293 creatures 2 dA	69.95
0393 links kurs bayhill club E	49.95
0393 links kurs hyatt dorado E	49.95
0393 links kurs pinehurst E	49.95
0393 wizardry 7 E	94.95

I B M - P C

Titel	Preis
0293 adventure collection dA	79.95
0393 betrayal at krondor dV	99.95
0393 darkmare dA	94.95
0293 dune 2 dA	74.95
0493 islands of dr. brain dA	94.95
0393 links kurs banff dA	54.95
0193 nick faldo golf dV	94.95
0293 spellcraft dA	89.95
0293 strike commander dA	109.95
0393 wizardry 7 dV	109.95

Softwaretest schafft Sicherheit! Für 5,- DM proTitel überprüfen wir Ihre Spiele vor dem Versand auf Lauffähigkeit.

Konsolenfreunde kennen natürlich auch unser Angebot in den entsprechenden Fachblättern!

SONDERANGEBOTE

stark reduzierte Titel - z.T. in englisch (E)

A M I G A

Titel	Preis
alien breed special edition E	29.95
california games dA	24.95
conan the cimmerian dA	29.95
continental circus dA	19.95
day of the pharao dA	19.95
emerald mine 3 prof. dA	29.95
flight path 737 dA	9.95
football manager dA	9.95
hollywood poker pro dA	19.95
in 80 tagen um die welt dV	19.95
kick off 2 final whistle dV	34.95
kick off 2 giants europe dA	24.95
kick off 2 return europe dA	24.95
kick off 2 winning tactics dV	24.95
leather godesses of phobos E	29.95
mad tv datadisk dV	29.95
oil imperium dV	19.95
olympiad collection E	29.95
pool of radiance dA	39.95
powermonger dA	39.95
super hang on dA	24.95
swords of twilight dA	34.95
waterloo dA	19.95
olympiad collection E	29.95
paperboy 2 E	29.95
rbi baseball 2 dA	29.95
realms dA	29.95
rock'n roll dA	19.95
siege data (dogs of war) E	34.95
space quest 4 ega dV	39.95

IBM-PC 3.5

Titel	Preis
atomino dA	19.95
california games dA	24.95
cisco heat dA	29.95
day of the pharao dA	19.95
faery tale adventure E	29.95
imperium dA	34.95
mad tv datadisk dV	29.95
oil imperium dV	19.95

IBM-PC 5.25

Titel	Preis
bard's tale 3 the dA	39.95
battletech 2 dA	39.95
imperium dA	34.95
leather godesses of phobos E	29.95
oil imperium dV	19.95
olympiad collection E	29.95
savage empire the E	39.95

Z U B E H Ö R

Artikel	Preis
roland soundkarte scc 1	PC 799.95
sound blaster v 2.0 deluxe	PC 199.95
sound blaster cms chips	PC 69.95
sound blaster pro basic	PC 299.95
sound blaster pro standard	PC 379.95
sound blaster cd-rom drive	PC 579.95
sound blaster pro + cd-rom	PC 899.95
sound blaster 16 asp	PC 509.95
video blaster genlock-karte	PC 639.95

Z U B E H Ö R

Artikel	Preis
aktiv-boxen	Paar 59.95
maus transparent	AM 39.95
maus transparent	PC 44.95
speicher a 500 512 kb + Uhr	59.95
speicher a 600 1 mb	99.95
verlängerg. 9 pol. subD	9.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei reinen Lösungshilfenbestellungen .... ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen .... ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 12,-
bei Versand per Nachnahme 25,-

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
5000 KÖLN 1

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
□ Kundenmagazin (kostenlos)

bitte ankreuzen

Computertyp ....

AUFTRAGGEBER

Name ....
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA

PP 05/93

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die alten Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

– Um weiter zu kommen, sollte man nachts(!) den Staff, den man in den Ukypr Mountains gefunden hat, benutzen.
– Hier findet man endlich Brombadeg. Er dürfte kein Problem darstellen.
– Gebiete mit Einsturzgefahr lassen sich umgehen.
– Im Süden befindet sich ein Schalter, der einen Durchgang zu einer Gegend, mit vielen Schatzkisten und dem Dragon Key (für die Crypt), öffnet.
– Im Südosten ist eine Leiter die zur City of the Sky führt.

Helazoid City – City of the Sky
– Kartographieren könnte nützlich sein, ist aber nicht unbedingt erforderlich.
– Die Party dürfte inzwischen gut genug sein um alle Türen aufzubrechen.
– Dame Ke-Li hat einige interessante Gegenstände (zur Erhöhung der Statistiken (Strength, Dexterity, etc.) der Party) und weiß recht viel. Außerdem kann man ihr den Gegenstand gebendem man von Jan-Ette bekommen hat.
– Kreditkarten öffnen Zugänge.
– In der Storage Facility findet sich ein PowerPak Dispenser und ein Schlüssel mit dem man eines von 4 Fächern in der Hall of Preservation öffnen kann.
– In der Hall of Crusaders sollte man wenigstens die erste Frage beantworten können (Name der Statue in New City). Andernsfalls hilft auch rohe Gewalt.
– Das Ding, was am Raumschiff befestigt ist, ist ein Mikrophon. Man findet, nach richtiger Antwort (siehe obiger Tip), eine weitere Karte und einen Ring (Ring of the Globe), der unbedingt nötig zur Beendigung des Spieles ist.

Crypt
Auf der untersten Ebene befindet sich eine Falltür. Auf dieser sollte man den Codegeber (den man in New City von der bestimmten Person erhalten hat) benutzen. Weiterhin sollte man das Locket of the Sun und den Ring of the Globe haben. Danach folgt der Endkampf gegen den Dark Savant. Die Beantwortung der Frage nach diesem Kampf, führt zu zwei Alternativ-Wegen. Danach muß man einen bestimmten Ort erreichen, an welchem man wieder zwischen zwei Alternativen wählen kann. Das Spiel ist gelöst und schreit nach einer Fortsetzung, die auch schon in der Mache ist.

Wizardry 7 Cheat

Neben seinen *Flashback*-Karten belieferte uns Maurice Waldner noch mit einem Lekkerbissen-Cheat.

Vorweg: Der Cheat funktioniert leider nicht auf allen PC. Da er etwas mit "Brother Moser" zu tun hat, kann es durchaus sein, daß man ihn erst besucht haben muß (er lebt in der Apotheke in Munkharama), bevor der Cheatmode aktiv werden kann.

Man begibt sich mit dem Disk-Icon in den "Diskscreen" (Resume Game, Save Game etc.) Dort gibt man folgendes ein (Groß- und Kleinschreibung beachten!): "Brother Moser wants a Turbo-Charged Death Sword". Zwar droht uns der Dark Savant mit einem schnellen Tod, hält sich dann aber vornehm zurück.

Durch Druck der Taste "X" bekommt jeder Charakter 50000 Exp-Points. Taste "L" bewirkt für jeden Charakter einen Levelsprung. "F12" zaubert eine Wizardry Teleportationskarte, "T" einen normalen Teleporter auf den Bildschirm. "M" schaltet alle Monster ein und aus, mit "W" werden alle Mauern durchgehbar. Drückt Ihr "Insert" dann erscheint die Endsequenz.

Ultima Underworld 2

Michael Gentners Lösung beantwortet zwar längst nicht alle Fragen, ist aber jedem erfahrenen Abenteurer eine echte Hilfe. Sollten bei Euch trotzdem noch einige Fragen offenbleiben, werden wir noch eine Schritt-für-Schritt-Lösung nachschieben.

Britannia
Im Schloß leben etliche Personen, mit denen man sich immer wieder unterhalten sollte. Bei den meisten kann man auch seine Fähigkeiten weitertrainieren lassen. In der Bibliothek ist ein Teleporter, der in ein geheimes Labor führt. Hier findet man die Runen Rel, Ylem, Des, Uus und Por. Nachdem man sich im Schloß umgesehen hat, holt man von Dupre den Schlüssel zu den Sewers und es geht richtig los.

Sewers
Nahe dem Eingang lebt Fissif, von dem man die Pocketwatch bekommen kann. Ihn sollte man ins Gefängnis schicken, damit man seine Lor-Rune nehmen kann. Danach bewegt man sich vorsichtig über die verschwindenden Bodenstücke im Nordosten, um eine Gittertür zu erreichen. Durch die kann man den zentralen Teil der Sewers erreichen, in der es neben viel Wasser auch einige Aufzüge, verschlossene Räume und natürlich Monster gibt. Im Osten leben zwei Gazers, die u.a. eine Ex-Rune bewachen. Im Laufe des Spiels bekommt man von Charles einen Schlüssel, mit dem man zu einer Nox-Rune, einem Moonstone und einem anderen Schlüssel gelangt.

Im vierten Level leben im Südwesten drei friedliche Goblins. Im Wasserloch bei den Goblins kann man gut angeln. Im Norden leben Dread Spiders, die ihre Black Eggshells bewachen. Ein Ei mitnehmen! Im Zentrum des Levels gibt es einen großen See, in dessen Mitte eine Insel mit dem Eingang zum fünften Level ist. Im Südosten ist eine Lavawand, durch die man später gehen kann, um den Imp "The Listener" aufzuspüren.

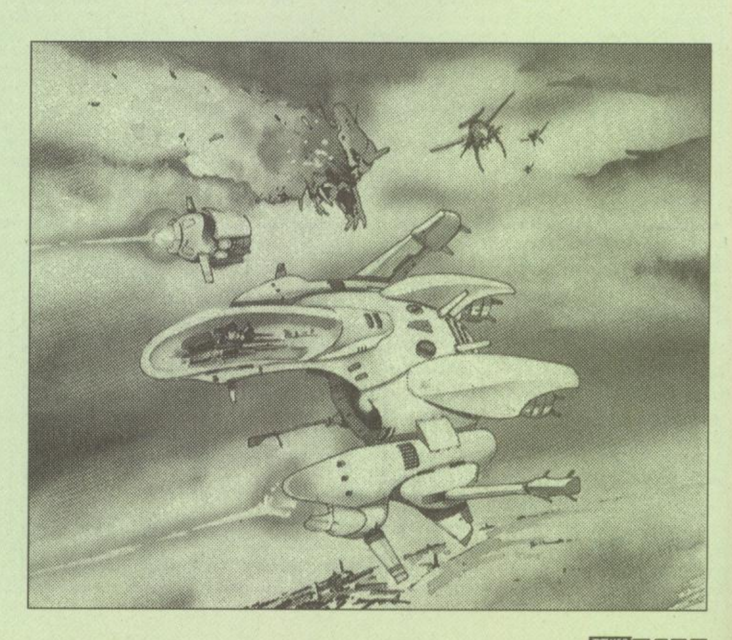
Im fünften Level ist der große Blackrock Gem, durch den man acht verschiedene Welten erreichen kann, je nachdem, von welcher Seite man ihn berührt. Zu Beginn kann man nur den Prison Tower erreichen. Man findet später kleine Blackrock Gems, die man mit diesem großen Gem verbinden kann, um weitere Welten erreichen zu können.

Prison Tower
Im Keller sollte man das Ragged Scroll aufnehmen, um es dann den Wachen ein Stockwerk höher zu zeigen. Danach kann man sich weitgehend frei im Turm bewegen. Durch eine Schleusentür kann man Level 3 erreichen.

In Level 4 lebt Felix, der den Auftrag gibt, Freemis in Level 3 zu töten. Das sollte man aber erst später im Spiel machen, da man danach von allen Goblins angegriffen wird. Zum Dank erhält man eine Box, die beliebig viel Nahrung produzieren kann. Wenn man wirklich die Goblins töten will, sollte man dann in Level 6 Borne töten, um so an alle Schlüssel zu kommen. Auf dem gleichen Level befreit man damit den Troll Garg, der sämtliche übrigen Goblins vernichtet.

Vom Armorer auf Level 5 kann man das Paßwort "Cyclone" erfahren. Auf Level 6 kann man mit Goblin-Captain Borne verhandeln, indem man sich als Lorca ausgibt, und bekommt so Fraznium Gauntlets. Mit denen passiert man im Gefängnis das Kraftfeld, welches die Zelle zum Helden Bishop blockiert. Mit dem Paßwort kommt man in die Levels 7 (nur Wachen) und 8 (Gefängnis), wo man auf Bishop trifft. Für ihn besorgt man ein weiteres Paar Fraznium Gauntlets vom Armorer, und holt danach bei Borne den ersten Blackrock Gem ab.

Damit kann man zurück nach Britannia gehen. Diesen Stein zeigt man (wie alle weiteren Blackrock Gems) Nystul, der diesen magisch aktiviert. Die aktivierten Blackrock Gems benutzt man dann am großen Gem in Level 5 der Sewers und macht damit weitere Welten zugänglich.



Killorn Keep

In dieser fliegenden Festung leben die Händler Aron, Merzan und Bishay, bei denen man zum Teil gute Ausrüstung kaufen kann. Von Kintara bekommt man eine Beschreibung von einigen Gegenden auf diesem Planeten und kann Boots of Fire Resist kaufen. Ogri gibt den Auftrag, das Banner of Killorn zu finden. Dafür erzählt er dann etwas über den "Maschinenraum" des Keeps. Lobar erzählt etwas über die acht Tugenden des Guardian. Lord Thibris schwärmt von der Schlacht gegen Praecor Loth und sein Horn. Von der Guardian-Agentin Mystell kann man den Auftrag bekommen, die Magierin Altara auszuspionieren, und die Trilkhai Blackie bittet den Avatar, etwas über die Vergangenheit der Trilkhai zu erfahren.

Von Altara bekommt man einen Dagger, mit dem man den Listener in den Sewers aufspüren und töten kann. Danach bekommt man den Auftrag, ein Dread Spider Egg und ein Amethyst Rod zu besorgen. Die Spider Eggs gibt es in Britannia Level 4, das Amethyst Rod in Talorus Level 1. Daraus baut Altara einen Zauberstab, mit dem man in den acht Welten die Kraftquellen des Guardian ausschalten muß.

Im Keller des Keeps ist hinter einem Geheimgang ein Teleporter versteckt, der zu einer Gegend im Ethereal Void führt. Dort gibt es etliche Aufzugsteine, durch die man einen Weg zu einer Lavahöhle finden muß. Dabei darf man durch die Aufzug-steine nie nach ganz oben gehoben werden, sonst stirbt man. In der Lavahöhle sind Knöpfe zu drücken (am besten mit Telekinese), wonach ein Gang geöffnet wird. Über das richtige Teleporterfeld gelangt man zum zweiten Blackrock Gem, der von zwei Headlesses bewacht wird. Außerdem liegt hier ein magisches Schwert.

Um die Kraftquelle des Guardian zu erreichen, besorgt man sich im Keller des Keeps einen Schlüssel. Die passende Tür ist hinter einer Geheimtür im Südosten des Schlafraums der Wachen zu finden. Sie wird von einem als Kämpfer getarnten Dämonen bewacht. Hinter dieser Tür ist der Maschinenraum, in dem zwei Brain Creatures des Keep in der Luft halten. Tötet man eins dieser Wesen, stürzt das Keep ab, und alle Bewohner sterben, also sollte man davon absehen. Stattdessen benutzt man hier das Rod of Altara, um die Kraftquelle zu schließen.

Ice Caverns

Nahe dem Eingang leben einige Skeletons. Bei ihnen kann man eine schon fast fertige Karte des oberen Stockwerks der Höhlen bekommen. Im Südwesten ist der Eingang zu Level 2, wo es im Süden auch schon den Blackrock Gem gibt (inmitten einer großen Glatteisfläche), und im Nordosten ist bei einem Wasserfall der noch zugefrorene Eingang zu Anodunos City ist. Vorerst kommt man nur zu einem Sentinel, der eine Tür bewacht. Hat man den Sentinel beseitigt, bekommt man den Schlüssel zur Floodgate Control Area.

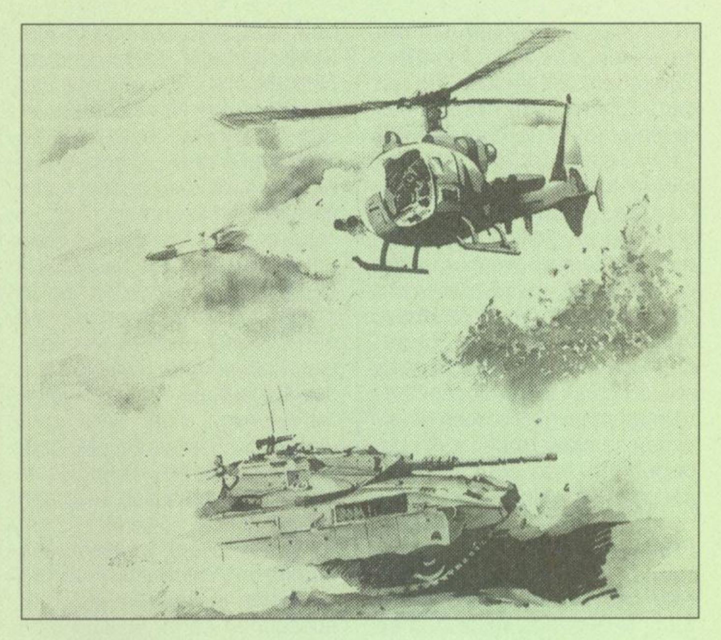
Dort muß man einen Hebel ziehen, einen Schalter auf 12 Uhr stellen, und wieder den Hebel ziehen, um an ein Labyrinth zu kommen. Dieses Labyrinth wird mit vier Schaltern gesteuert. Man muß die Schalter so stellen, daß man zuerst einen Schlüssel erreichen kann, und danach die passende Tür. Dahinter ist das Main Floodgate Control, nach dessen Betätigung der Eingang zu Anudonis City frei wird.

Der Brunnen der Stadt ist die Kraftquelle des Guardian. Dort lebt auch der Geist Beatrice, die u.a. erklärt, wo das Mineral Filanum zu finden ist.

Talorus

In dieser Welt kann man sich zuerst den Amethyst Rod, eine Kal-Rune und Light Spheres besorgen. Als erstes sollte man den Eloemosynator aufsuchen, um dann mit den hier lebenden Talorids reden zu können. Diese wurden vom Guardian so manipuliert, daß sie nur noch ihre stumpfsinnigen Arbeiten erledigen können. Dafür hat er den Bliy Skup Ductosnore, den Chef-Reproduzierer, so manipuliert, daß er nur noch Guardian-gerechte Talorids erschafft.

Um die Talorids zu befreien, redet man mit dem Historian und besorgt sich dann im Keller den Information Crystal E0Y2. Beim Vorz Ductosnore holt man sich das Delgnigzator und redet dann mit dem Futurian. Dann holt man sich bei diesem den Information Crystal M4Y8, geht zum Data Integrator, dann zu den Dialogicians, und wieder zum Data Integrator. Dieser erklärt dann, wie man den alten Bliy Skup Ductosnore wiederherstellen kann: Den jetzigen Bliy Skup Ductosnore töten, das E0Y2 kommt



auf das lila Feld, das M4Y8 auf das gelbe Feld, das Delgnigzator auf das blaue runde Feld, und dann den Hebel ziehen. Der Raum des Ductosnore ist auch die Kraftquelle des Guardian auf Talorus.

Die Talorids sind dann sehr dankbar und man kann sich vom Historian zum Blackrock Gem befördern lassen.

Scintillus Academy

In der Eingangshalle lebt Elster, ein Magie-Student, der sich seit Jahrzehnten nicht traut, den Abschlußtest zu machen. Also machen wir ihn.

Im ersten Level hat man die Goldbox aufzunehmen und diese auf ein Druckfeld in Raummitte zu werfen, um eine Gittertür zu öffnen. Im zweiten Level muß man durch das viele Glatteis einen Schalter erreichen, um eine weitere Tür zu öffnen, hinter der nach noch mehr Glatteis der Ausgang zu Level 3 wartet.

Dort gibt es dann einen Zauberstab für Telekinese, mit dem man die hoch liegenden Schalter benutzen kann, um die Säulen so einzustellen, daß man den Ausgang erreichen kann. In Level 4 sind im NW und SO zwei Schlüssel abzuholen, die die Tür im NO zum nächsten Level öffnen.

In dem sind dann drei Schalter einzustellen, ohne daß man die Druckplatten vor den Schaltern berühren darf (am besten überspringen). Dann gibt es hier einen zweiten Moonstone und einen weiteren Schlüssel zu einer Gittertür. In Level 6 holt man sich noch einen Schlüssel im Zentrum des Raumes und darf sich dann durch ein recht großes Labyrinth mit vielen Teleportern den Weg suchen.

In Level 7 muß man sich erst einen Schlüssel abholen, der in einer Alkove am Wasser versteckt ist. Dann muß man den richtigen Weg über die Säulen erspringen. Auf den Säulen sind Pfeile gemalt. Wenn man auf eine Säule springt, wird die Säule, auf die der Pfeil zeigt, entfernt. Man muß also aufpassen, daß man sich nicht den Weg zum Ausgang vernichtet.

In Level 8 muß man vier Mal aus einer Anzahl von Teleportern den richtigen benutzen (der Hinweis 3-5-2-9 sollte beachtet werden), und man hat endlich den Test bestanden. In den Räumen hier kann man die Runen An, Grav, Ylem, Wis, Uus, Hur und Sanct finden, ebenso wie den hiesigen Blackrock Stone. Hinter einer Geheimtür gibt es ein Fraznium Circlet. Dann holt man sich den Schlüssel beim Bett eines Magiers und betritt damit über ein Moongate das Vault.

Mit dem Schlüssel öffnet man die erste Tür, hinter der eine Tym-Rune lauert. Diese kann man wegzaubern oder man erträgt einfach für kurze Zeit die Wirkung des umherlaufenden Feuerballs. Danach muß man mit Telekinese einen Knopf drücken, um eine zweite Tür zu öffnen.

Dahinter ist ein kleines Wasserlabyrinth, in dem man zuerst einen Knopf finden muß, und danach die dazugehörige Tür. Im dahinterliegenden schwarzen Labyrinth muß man nochmals einen Schalter finden, um die nächste Tür zu öffnen. Danach führt ein Moongate zu einem Lavaraum. In diesem sollte man sofort die linke Tür nehmen, und den Imp loswerden. Dann den Hebel ziehen, zur gegenüberliegenden Tür rennen, und den Schlüssel

nehmen. Dann kann man durch die jetzt offene mittlere Tür gehen, die nächste Tür mit dem Schlüssel öffnen und das dahinterliegende Gate benutzen. Jetzt landet man bei einem kleinen Wasserstück, über das man den Weg nach draußen erreicht. Damit man das Ganze aber nicht umsonst gemacht hat, sollte man nicht den Geheimraum übersehen, in dem es zwei Flam-Runen und Basilisk Oil (braucht man später) gibt. Hinter diesem Geheimraum ist gleich noch einer, in dem in einer Bodenplatte die begehrten Tym- und Vas-Runen versteckt sind.

Pits of Carnage

In den Pits leben etliche Kämpfer, die gerne Arena-Kämpfe austragen. Der Arenen gibt es gleich vier: Erde, Luft, Feuer und Wasser. Ein Magier namens Zoria verrät für eine Flam-Rune den Valor-Spruch. Bei Jospur kann man Arena-Kämpfe für Geld bestreiten. Boss ist ein gewisser Dorstag, der auch den Blackrock Gem besitzt. Um an den Gem heranzukommen, muß man Dorstag in einer Arena besiegen. Davor muß man sich aber eine gewisse Reputation verschaffen, indem man in jeder der vier Arenen einen Kampf gewinnt. Alternativ kann man versuchen, sich mit Blog, der im 3. Level wohnt, anzufreunden, um den Gem von Dorstag ohne Kampf abzunehmen.

Im zweiten Level lebt der Magier Zoranthus, der den Auftrag vergibt, ein Sceptre of Deadly Seeker zu suchen. Dies ist im Ethereal Void versteckt. Dafür bekommt man dann die Battered Bottle, die einen Djinn enthält. Er erklärt das Erschaffen von Djinn Bottles: Man braucht ein Basilisk Oil (s. Scintillus Academy), das man in den Filanum-Pool in den Ice-Caverns wirft. Dann schwimmt man in diesem Pool und trocknet danach den Schlamm, indem man kurz in einen Lavasee steigt. Dann muß man noch den Spruch Iron Flesh benutzen.

Tomb of Praecor Loth

Im ersten Level kann man Kartenteile vom Level 3 finden, die dort die Orientierung erleichtern: Im Süden ist ein Teil von Skeletten bewacht; im Südwesten müssen alle Schalter nach unten gelegt werden, um an das Kartenteil zu kommen. Im Westen besitzt ein Metal Golem das Kartenteil, im Südosten muß ein Gewicht auf eine Druckplatte gelegt werden, im Osten besitzt ein Fire Elemental die Karte, und im Norden ist ein Knopf zu drücken. Im Nordwesten ist das Blackrock Gem und die Kraftquelle des Guardian. Die Knochen, die hier liegen, sollte man auch mitnehmen.

Im zweiten Level kann man dem Geist Trystero diese Knochen geben. Außerdem sollte man mit Helena sprechen, die den Avatar zum Grab von Praecor Loth schickt. Danach kann das Portculli zum Level 3 geöffnet werden. Hier wird man gleich von Silanus empfangen, der etwas von einem Schlüssel erzählt, den man sich besorgen sollte.

Dieser Level besteht aus mehreren Abschnitten, wovon man sich mehr oder weniger aussuchen kann, welche man durchquert. Es gilt im Wesentlichen, den Ausgang im Norden zu erreichen. Im Südosten kann man mit einem Hebel Wasser in eine Grube im Nordosten füllen. Der besagte Schlüssel ist auch in der Nähe dieser Grube. In diesem Level liegt auch viel hervorragende magische Ausrüstung.

Hat man den 4. Level erreicht, wird man vom Lich Morphius empfangen, den man töten muß. Die Tür öffnet man dann mit einem Hebel, der ein Stück hinter einer Geheimtür verborgen ist. Dann kommt man zum Lich Lord Umbria, der schon ein paar Nummern größer ist. Man sollte ihn in Ruhe lassen und nach Osten gehen, wo man bei einem Pentagramm eine Kerze nimmt, damit man das Outer Space durchqueren kann. So kommt man zu einem dritten Lich, Lethe.

Rennt man durch den in der Nähe befindlichen Wasserfall, kann man die dahinterliegende Tür mit dem Schlüssel öffnen und den Hebel ziehen, um das Tor zum Grab von Praecor Loth zu öffnen. Mit diesem unterhält man sich und erhält sein Horn, und die übrigen Liches werden getötet. In seinem Grab ist auch das Banner von Killorn, das man Ogri im Killorn Keep gibt.

Ethereal Void

Diese Dimension teilt sich in mehrere Abschnitte auf, je einer für die Farben blau, rot, lila, gelb und weiß sowie einem buntem Zentralabschnitt, über den man die anderen Abschnitte erreicht. In den vier farbigen Abschnitten gibt es je ein andersfarbiges Portal, das bei Benutzung zu einer weißen Pyramide führt. Je nachdem, wieviel farbige Abschnitte man schon auf diese Weise durchquert hat, kann man diese Pyramide durch Begehen einfärben. Wenn alle Stufen orange gefärbt sind, öffnet sich ein Portal zum Shrine of Spirituality, der Kraftquelle des Guar-dian im Ethereal Void. Im Zentrum des Shrines ist auch der letzte Blackrock Gem. Es ist ein bißchen schwierig, an ihn heranzukommen; man kann sich z.B. mit dem Portal-Spruch in das Zentrum teleportieren.

Im blauen Abschnitt lebt Prinx, der für zwei Eyeballs (bekommt man z.B. durch Töten von Brain Creatures) einen Fly-Spruch hergibt. Über einen sich bewegenden Weg und ein Sprungfeld gelangt man zu einem goldenen Moongate, das man durchqueren sollte. Außerdem lebt hier ein Wisp, von dem man Informationen über die Trilkhai bekommen kann. Wenn man Blackie in Killorn Keep davon erzählt, kündigt sie den Besuch von Mors Gotha an.

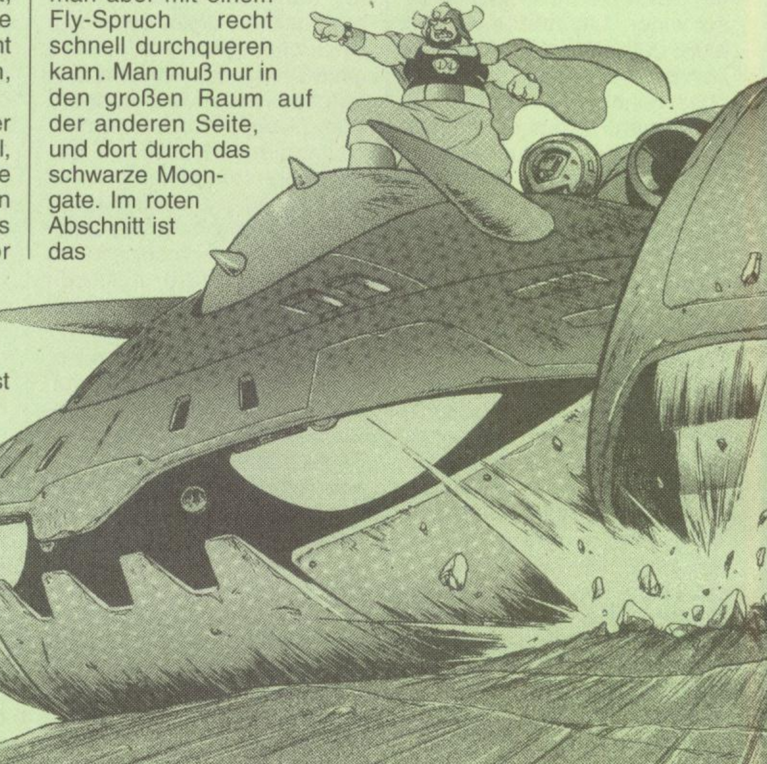
Im lila Abschnitt muß man den Fluß hochschwimmen, den Pfeilen folgen und dann eine Rutschbahn benutzen. Mit dieser gelangt man in ein Strichlabyrinth, an dessen Ausgang ein graues Moongate steht. Der gelbe Abschnitt ist ein großes Labyrinth, das man aber mit einem Fly-Spruch recht schnell durchqueren kann. Man muß nur in den großen Raum auf der anderen Seite, und dort durch das schwarze Moongate. Im roten Abschnitt ist das Sceptre of Deadly Seeker (gut bewacht), das Zoranthus verlangt hat. Auf dem Weg nach draußen kommt man automatisch durch ein grünes Gate.

Mit der Battered Bottle, die man dann von Zoranthus bekommt, geht man zum Sigil of Binding im weißen Abschnitt. Die Flasche stellt man im Pentagramm ab und zerschlägt sie dann, wodurch man den Djinn absorbiert (vorausgesetzt, man hat die bei Pits of Carnage beschriebene Prozedur mit Filanum-Schlamm durchlaufen).

Finale

Wenn man danach nach Britannia zurückkehrt, begegnet man einer ersten Invasionsgruppe aus Killorn Keep. Also schaut man gleich mal im Keep vorbei und stellt fest, daß Mors Gotha angekommen ist. Bei ihr liegt ein Spellbook, das man sofort Nystul bringen sollte.

Hat man alle acht Blackrock Gems mit dem großen Gem in den Sewers verbunden, alle acht Kraftquellen geschlossen, das Horn dabei, den Djinn injiziert und Nystul das Spellbook gegeben, muß man ihm noch ein paar Daten sagen, die man von Nell bekommen kann: "Throne Room" und "4:00". Danach erscheint noch einmal Mors Gotha, die man endgültig erledigen muß. Danach geht man in den Thronraum und spricht mit Nystul, und das Abenteuer geht mit der Zerstörung der Blackrock-Kuppel zu Ende.



Whirlwind Snooker

Bei Jonas Haertle aus Berlin kann sogar Jimmy White noch in die Lehre gehen. Wer dem guten Jimmy bei einem 147er Break zusehen möchte, wende folgenden Trick an:

Im Hauptmenü geht Ihr in den "Trick shot Editor", so daß das Demo-Spiel losgehen kann.

Jetzt drückt Ihr in der Reihenfolge F7, F4, F1. ESC. Man befindet sich wieder im Hauptmenü, wo man "Enter Demo mode" aktiviert. Jetzt ist das 147 Maximum Break – Random Demo erschienen. Startet man dieses, so sieht man das höchst mögliche Break (immer rot, schwarz).

Forge of Virtue

Avatar Sven Müller aus Marburg hat mal schnell die Datadisk durchgespielt und sich bei Lord British und uns die Belohnung dafür abgeholt.

Beim ersten Start nach dem Installieren von *Forge of Virtue*, macht sich das Auftauchen der Isle of Fire durch ein starkes Erdbeben bemerkbar.

Man sollte sich zu Lord British begeben, denn dieser gibt einem eine genau Beschreibung des Weges, die Besitzurkunde seines Schiffes (es liegt im Hafen von Vesper) sowie ein paar Informationen. Da man gerade in Britain ist, holt man sich am besten die Linsen aus dem Avatar Museum. Mit dem Schiff – im Laderaum befinden sich unter anderem einige Heiltränke, etwas Essen und Fakeln – begibt man sich nun zur Isle of Fire, die sich direkt südlich von Vesper befindet. Auf der Insel angekommen sollte man sich in das Gebäude begeben. Dort gibt es außer der großen Halle noch drei weitere kleine Abteilungen. Zur Linken befindet sich die Wohnung oder besser Behausung des blinden Magiers Erethian, durch eine Geheimtür gelangt man zum Moongate, daß zum Test of Love führt.

Die rechte Abteilung enthält den Dark Core of Exodus, einen Spiegel der einen Dämonen beherbergt und das Moongate zum Test of Courage. In der mittleren und zugleich nördlichsten Abteilung befinden sich die Statuen, die die drei Prinzipien verkörpern.

Als erstes sollte man sich mit Erethian unterhalten, da dieser einige Informationen bereithält. Danach spricht man den Spiegel an, worauf der oben erwähnte Dämon antwortet. Diesen sollte man ausquetschen. Man erfährt von einem Edelstein mit dem man den Dämon aus dem Spiegel befreien kann. Erethian darauf angesprochen, erklärt das ein Drache den Stein gestohlen habe und in den Test of Courage geflohen ist. Jetzt sollte man sich um die Tests kümmern. Der einfachste und kürzeste ist der Test of Truth. Indem man die mittlere der drei Statuen anspricht und deren Frage mit ja beantwortet wird man in eine Höhle teleportiert. Wenn man den großen Raum durchquert hat und zu dem Gang im Westen kommt, nicht die Tür durchqueren, sondern oberhalb des Hutes einfach durch die Wand gehen, bis es nicht mehr geht.

Dann wende man sich nach Osten, wenn man auch da auf Widerstand stößt, gehe man wieder nach Norden bis man zu einer Tür kommt. Den Hebel umlegen, das Amulett nehmen und man wird wieder zur Statue gebeamt. Zur Belohnung wird die Intelligenz auf 30 gesteigert und somit auch das zum Zaubern benötigte Mana.

Nun zum Test of Love: Wenn man die weibliche Statue anspricht, verweist diese auf das oben erwähnte Moongate. Der Zielpunkt des Mondtores ist ein Tal in dessen Südosten ein Golem um seinen "kaputten" Kameraden trauert. (Ich empfehle, den Eimer der neben dem Brunnen liegt, gleich mitzunehmen). Während eines Gesprächs bittet der Golem um die Mithilfe bei der Wiederbelebung seines Bruders und übergibt ein Buch an den Avatar. Beim Lesen des Schmökers fällt ein Zettel mit einem Zauber heraus (wird auch gebraucht). Der Gang – Hacke mitnehmen – nördlich des Golems führt zu einem kleinen "Tal", von wo aus man zum Tree of Life und dem dazugehörigen Stone of Castambre teleportiert. Den Eimer unter die südöstliche Ecke stellen, die Spitzhacke in beide Hände nehmen und gegen den Baum benutzen. Der Eimer ist jetzt voll Blut. Zurückgehen und das Blut auf die fünf Steine, die um den Golem liegen, schütten. Dann die Schriftrolle lesen, der Golem opfert daraufhin sein Herz. Dieses muß in die Brust des anderen gelegt werden.

Die Rolle lesen, und der Avatar spricht den Zauber. Der zerbrochene Golem lebt jetzt wieder und gibt dem Avatar, wenn dieser ihn anspricht die nächsten Instruktionen. Man geht zurück und schlägt wieder auf den Baum ein und sofort danach liegt ein "Herz" auf dem Stein. Die schon beschriebene Prozedur mit dem Blut wiederholen.

Den Rest im Schnelldurchlauf: Zurück zum Steinkreis, Herz in den Golem, Blut auf die Steine und den Zauber sprechen. Danach den Intelligenteren der beiden Golems ansprechen, er gibt dem Avatar das nächste Amulett und sofort erfolgt der Blitztransport zurück. Bei diesem Test ist die Belohnung die Steigerung der Geschicklichkeit auf 30.

So nun folgt Test of Courage. Auch die letzte Statue verweist auf das Moongate südlich von ihr. Die erste Tür in die einen "Lockpick zu öffnen". Im nächsten Raum wartet erstmal ein recht schwerer Kampf gegen einen Magier (zuerst töten Skelette und Headlesses. Die Leichen, die um die roten Moongates liegen), haben magische Rüstungsteile und den Schlüssel für die nächste Tür, vor der zwei Golems stehen, die auch getötet werden müssen. Die beiden Wände zum dritten Abschnitt lassen sich mit den Hebeln öffnen, die sich in den Höhlenteilen der Spinnen und der Skorpione befinden. Nachdem man im nächsten Abschnitt ist, sollte man aufpassen, denn hier wartet ein junger Drache. Jetzt kann man die tote Kriegerin und die Truhe durchsuchen. Das Glasschwert nehmen und auf die Bodenplatte im Raum mit der Kristallkugel legen. Die Kugel und das Schwert verschwinden und der Schlüssel für die nächste Tür erscheint. Im vierten Abschnitt warten wieder einige Monster, unter anderem zwei Golems. Die Aufgabe in diesem Abschnitt ist: Die beiden Helme müssen ausgetauscht werden. Dadurch öffnen sich die Stahlwände im Norden.

Der fünfte Abschnitt (Warnung: Jetzt wird es haarig, Abspeichern!): Jetzt kommt ein "unsterblicher" Drache. Aber er muß trotztem besiegt werden. Nachdem man den Drachen getötet hat, wird er plötzlich wiederbelebt. Man muß den Edelstein aus seinem Rachen nehmen und dann schnell verschwinden. Jetzt geht man zu Erethian und spricht ihn auf das Artefakt an von dem der Drache gesprochen hatte. Erethian beschwört daraufhin eine ganze Schmiede. Dann gibt er dem Avatar den Rohling eines Schwertes, daß man noch schmieden muß (Wassertrog füllen, Schwert auf Esse legen, Balg betätigen bis Schwert glüht, Schwert mit Hammer bearbeiten, Schwert im Trog kühlen; das ganze so lange wiederholen bis es heißt, daß es nicht mehr besser geht).

Die einzige Möglichkeit um das Schwert zu vervollständigen ist: der Dämon muß rein. Dies läßt sich folgendermaßen bewerkstelligen: den Dämon auf gem ansprechen. Dann den Stein und das Schwert in die Hand nehmen und mit dem Stein den Spiegel zerschlagen. Der Dämon erkennt seinen Fehler und läßt sich in das Schwert bannen. Damit hat man u.a. ein Gegner mit einem Schlag töten, auch den Drachen! Also ran an den Drachen, das Schwert ansprechen und los geht's. Jetzt öffnet sich die Tür im Norden durch die man über ein Moongate in einen Raum mit einigen Golems kommt, die wie Statuen rumstehen.

Auf einem Podest liegt das letzte Amulett. Auch nachdem man dieses Amulett mitgenommen hat, wird man zurückteleportiert und diesmal wird die Stärke, und somit auch die Hitpoints, auf 30 gesteigert.

Jetzt muß man versuchen den Dark Core zu verbannen. Man legt die Amulette mit den Spitzen nach innen, so daß die "Oberseiten" nach Süden, Osten und Westen auf den Core zeigen. Danach stellt Ihr die Linsen links und rechts vom Core auf. Der Talisman of Infinity erscheint und auch Erethian läßt nicht auf sich warten. Beim Versuch den Dark Core aufzuhalten stirbt er. Jetzt bleibt nichts anderes mehr zu tun als zu Lord Britisch zu gehen und sich seine Belohnung abzuholen: Die Erhöhung der Stärke auf 60.





Achtung, Achtung: In POWER PLAY 3/93 ist uns auf Seite 75 ein entscheidender Fehler unterlaufen. Game-Gear-Fans werden aufgepaßt haben. Beim Sonic-2-Cheat müßt Ihr zu Beginn nicht nur die Start-Taste gedrückt halten, sondern auch die A- und B-Knöpfe. Erst dann dürft Ihr die Level, wie versprochen, anwählen. Auch Mega-Drive-Sonic-Fans kommen nicht zu kurz. Wer mit goldenen Super-Sonics durch die Gegend hüpfen will, schnappt sich zuerst alle Chaos Emeralds. Am leichtesten ist dies zu bewerkstelligen, wenn Ihr das erste Level anspielt, fünfzig Ringe sammelt und Euch den Chaos Emerald holt. Nun drückt Ihr Reset und wiederholt das Ganze so oft, bis Ihr alle sieben eingesackt habt. Beim nächsten Spielstart schnappt Ihr Euch fünfzig Ringe und springt einfach in die Luft – Flup! – aus Sonic wird Super-Sonic, der höher springt und alle Gegner einfach umrennt. Nun wird Euch jede Sekunde ein Ring abgezogen. Sind alle verbraucht, verwandelt Ihr Euch wieder in den blauen Igel. Mit etwas Geschick und vielen Ringen bleibt bis zum Abspann Super-Sonic.

Viel Spaß beim Ausprobieren und herrliche Videospiel-Frühlingstage wünscht Euer

Kurt

Lemmings (Game Gear)

Alle Levelcodes zur Game-Gear-Umsetzung des Denkspielklassikers sandte uns Kristian Zieger aus Oldenburg. Wer in einem Level endlos steckenbleibt, sollte nun einfach das nächste, vielleicht etwas einfachere Level probieren.

Thunder Force 4 (Mega Drive)

Alexander Weigels *Thunder-Force-4*-Cheat wird Ballerfans die Tränen in die Augen treiben. Um ganze 100 Leben zu ergattern, stellt Ihr im Options-Menü (Start und A gleichzeitig) die Anzahl der Leben (Stock Ship) auf Null. Startet Ihr nun das Spiel, warten die 100 Leben als Belohnung.Wer auf volle Bewaffnung steht, sollte Nico Stalevs Trick ausprobieren: Im Pause-Modus oben, rechts, A, unten, rechts, A, C, links, oben, B, oben, rechts, Start eingeben. Nun geht's mit maximaler Bewaffnung weiter.

G.G. Shinobi 2 – The Silent Fury (Game Gear)

Jolyon Brettingham-Smith aus Berlin erspielte sämtliche Paßwörter des zweiten Shinobi-Spektakels für Segas Game Gear.

Gelb:	80525
Pink:	20262
Grün:	C01E1
Blau:	30EFE
Alle:	3FDDE
Gelber Kristall:	31F1E
Grüner Kristall:	B3552
Pink Kristall:	7BF54

Defenders of Oasis (Game Gear)

Kein ordentliches Videospiel ohne verstecktes Soundmenü. Timo Lebe und David Lamprecht fanden den kleinen Sound-Gag im Rollespielknüller *Defenders of Oasis.* Drückt im Titelbild einfach Oben und Start gleichzeitig und Ihr dürft 28 Musiken, 49 Effekten und drei markerschütternden Schreien lauschen.

Super Mario Kart (Super NES)

In Nintendos State-of-the-Art-Flitzer ist übrigens noch eine kleine Special-Cup-Strecke verborgen. Wer während der Streckenauswahl im Time Trial (die linken Namen leuchten auf) L, R, L, R, L, L, R, R, A drückt, darf die neue Strecke ausprobieren. Herausgefunden hat dies Nick Friederici aus Hannover.

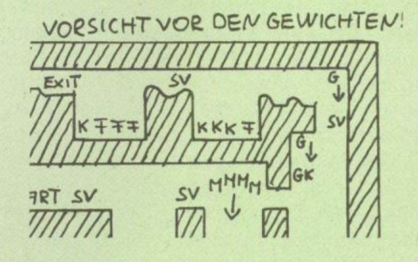
TIP DES MONATS

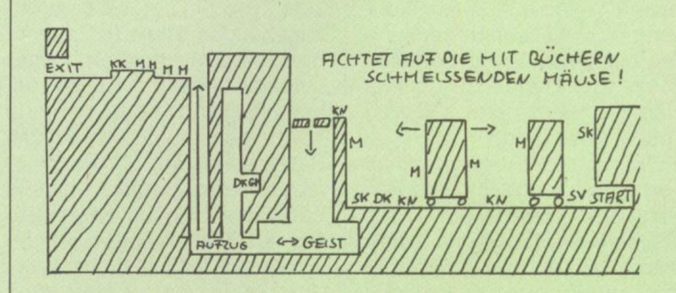
Super Tiny Toons (Super NES)

Florian Tewes aus Oelde versteht sein Handwerk als Kartenzeichner hervorragend und hat sich mit seinen *Super-Tiny-Toons*-Karten die 777 Märker für den *Tip des Monats* locker verdient. Wer in Konamis Jump´n´Run-Sensation den Überblick verliert, schaut fluchs auf Florians Karten und dürfte problemlos weiterlaufen.

LEGENDE STAGE 1

M- MAUS
F- FROSCH
K- KREBS
SK- SILBERNE KAROTTE
DK- DURCHSICHTIGE K.
SV- SILBERNER VOGEL
G- GEWICHT
KN- KNOPF
DV- DURSICHTIGER V.
GK- GOLDENE K.





EUROGAMES

64 | AM | ST | PC | CD | Mac | VideoGames

Lieber Computer-Spieler,

hier steht wie immer nur ein ganz kleiner Teil unserer gesamten SpielWare - wir haben alles, was im Handel ist.

Alle Neuheiten haben wir mit als Erste. Sie natürlich auch - wenn Sie bei uns diese neuesten Spiele rechtzeitig vorbestellen !

Disketten für die Systeme: **Preise in DM** (inkl.MWSt.)	64	AM	ST	PC
Amiga500 Speicher auf 1MB		59		
Gravis UltraSound Card				359
SoundBlaster **16 PRO**				499
Der **neue** Gravis-Stick: Analog PRO FS				109
PrintShop Deluxe PC - super !				129
1869 - Der Reeder	-	80	-	89
20 Lost Treasures(Infocom)	-	102	-	102
A.G.E. 3D Adv.Gal.Emp.	-	72	-	85
Abandoned Places 2	-	76	-	91
Aces over Europe	-	-	-	109
AH 73M Thunderhawk	-	38	72	80
Air Bucks - Airline Manag.	-	69	72	-
Air Combat Aces	-	-	76	53
Air Combat Patrol	-	69	-	-
Air Warrior 1	-	76	85	66
Airbus A320 USA Edition	-	102	110	102
Alien 3	-	76	-	85
Alone in Dark (Lovec: CoC)	-	-	-	85
Amberstar 2 (Ambermoon)	-	84	90	-
Apokalypse	-	69	74	102
Arabian Nights	-	61	-	-
Ashes of (Fallen) Empire	-	79	-	88
ATAC Adv.Tact.AirComm.	-	76	-	93
B-17 Flying Fortress FS	-	80	86	98
B. Aldrins Race into Space	-	85	-	99
B.A.T. 2	-	84	90	89
Baby Jo Going Home	-	38	38	53
Bandit Kings of China	-	76	-	79
Bards Tale Const. Set	-	67	-	67
Batman Returns	44	91	-	98
Battle Command	38	32	64	71
Battletoads	-	69	74	69
Beavers	41	61	66	69
BestOfBest Champ.Karate	-	69	-	76
Blade of Destiny Realms Ark.	-	91	-	99
Blitzkrieg (Storm)	-	69	-	83
Bob - Syndicate	-	69	-	72
Body Blows	-	61	-	-
Bonk - B.C. Kid	-	51	-	-
Box 20 Sports	58	-	-	-
Buck Rogers 2 (MC)	-	86	-	85
Bundesliga Man. Prof. vers. 2.0 !	-	72	76	78
Bunny Bricks	-	66	66	74
Burn Time - Nostradamus	-	80	-	91
Burning Steel - Atlant. (GNB)	-	76	-	91
C. A. P.	-	69	74	-
Caesar - SimulRome	-	66	71	76
Campaign WW2	-	66	71	79
Cannon Fodder	-	74	79	-
Capitalist Pig (Hire & Fire)	-	-	-	97
Car & Driver Renn-Sim.	-	-	-	84
Castle Dr. Brain 1	-	91	-	38
Castles 2 Siege & Conq.	-	85	-	74
Caveman Ninja Joe&Mac	38	52	-	58
Challenge 5 Realms	-	-	-	91
Champions Adventure (NFL)	-	85	-	85
Championship Manager FM	-	52	56	72
Civilization	-	84	90	98
ComancheMax.Overk.Copter	-	-	-	99
Combat Air Patrol	-	80	-	-
Conquered Kingdoms	-	-	-	91
Conquest Long Bow (HD)	-	80	-	89
Conquestador	53	72	-	72
Contraption - The Mechanic	-	53	-	43
Cool World	37	52	62	58
Creepers	-	69	-	86
Cruise for Corps	-	61	61	66
Crystals of Trazere	-	-	-	80
Curse of Enchantia	-	66	-	66
Cyber Empires (SSI)	-	85	-	85
Daemonsgate - Dorovans Key	-	76	-	91
Dalek Attack	37	38	46	46
Dark Legions	-	72	78	80
Dark Seed (H.R.Giger)	-	79	-	79
Dark Sun -Shatter. Lands	-	85	-	124
Dark World	-	80	86	91
Darklands - Heroic Adv.	-	-	-	104
Darkmere	-	85	-	97
Das schwarze Auge 1 1MB	-	**69**	-	84
Daughter of Serpents	-	76	-	84
Der Patrizier	-	76	76	91
Desert Strike	-	69	-	-
Digital Dungeons ConstSet	-	127	-	-
Dinosaur Adventure	-	-	-	85
Disaster Strikes	-	69	-	80
Discovery - St. of Columbus	-	58	-	80
DM Dungeon Master P.	-	66	66	44
DogFight FS Aerial W.	-	-	-	102

	64	AM	ST	PC
Dragons Lair 3 - Curse Mord.	-	72	78	80
Dreadnought HMS Battlesh.	-	76	82	76
Dream Team Compilation	47	55	59	61
Dune 2 (Battle for Arrakis)	-	76	-	66
Eco Quest 1 Search f. Cetus	-	89	-	91
Eishockey Manager	-	76	82	76
Elite 2 - High Frontier	-	93	-	93
Elvira 2 - Jaws	53	66	66	79
Empire DeLuxe (New World)	-	-	-	89
Epic Goldrunner 3D	-	58	58	66
Erben des Throns	55	78	-	92
Eric the Unready	-	-	-	66
Eye of Beholder 3	-	-	-	91
F-14/18 CombatAirSimul.	-	76	-	-
F15Strike Eagle 3	-	84	-	98
Fascination (Geisha 2)	-	46	-	85
Fatal Strokes	-	76	-	80
Femme Fatale Strip	-	76	-	-
Fields of Glory	-	91	-	97
Fighting for Rome	-	51	-	76
Fire & Ice	-	52	52	76
Flashback	-	69	-	80
Flashblaster	-	80	-	-
Flies - Attack on Earth	-	76	-	91
FM3 Football Manager 3	58	69	74	80
Frontier	-	69	-	-
FS 2 FlightSimulator	76	61	76	38
FS 5 FlightSimulator	-	-	-	152
Fugger	32	50	50	-
Funsoft Inc.	-	69	-	80
G-Loc R360 Mk 2 FS	33	38	61	-
G. Taylors Soc. Ch. FM	-	58	74	76
Gates of Dawn - Fate	-	76	76	-
Genesia	-	72	-	80
Genghis Khan	-	84	-	84
Gnome Alone	-	74	-	82
Gobliiins 2 Prince Buffoon	-	58	63	66
Grand Prix F1 (Micropr)	-	84	84	98
Great Courts 2	-	42	-	53
Greens Golf (D. Leadbetter)	-	99	-	89
Gunship 2000	-	91	-	98
Hand of St. James	-	72	78	72
Harrier Assault AV-8B	-	72	71	79
Heart of China	-	91	-	86
Heart of Darkness	-	72	-	80
Heaven and Earth	-	-	-	99
Heroes of 357th FS	-	-	-	74
Hill Street Blues	-	64	64	51
Hired Guns	-	69	-	91
HotelManager Steigenberger	38	53	-	61
Humans 1	-	58	63	65
Humans 2 Data - Race	-	46	-	46
Inca 1 - Die Abenteurer	-	-	-	85
Incredible Machine	-	-	-	79
IndianaJones 4 Fate Adv.	-	91	-	99
IndianaJones 4 Action !	41	52	52	52
Inindo - Way of Ninja	-	-	-	91
Int. Sports Challenge	33	-	-	-
Intern. Table Tennis	-	69	-	76
Ishar: Leg. of Fortress	-	58	-	58
J. White Whirlw. Snooker	-	58	58	66
James Clavels Shogun	-	51	-	-
Jimmy Connors Tennis	-	-	-	80
Jonathan	-	91	-	91
Kangarudy	41	61	-	-
KGB Secr.Int.Agent	-	58	-	66
Kick Off 3 - Goal !	-	69	-	-
KillerBall Roller-Team	-	67	73	76
Kingdom of England 3	-	-	-	86
Kings Quest 5	-	89	-	57
Kings Quest 6	-	-	-	89
Klotski Polish Puzzle (WIN)	-	-	-	69
Knightmare	-	53	-	80
Knights of Sky	-	84	80	98
Kyrandia 1 Fables & Fiends	-	66	-	66
L. A. Law	-	-	-	85
Larry 5	-	80	-	86
Lawnmower Man	-	69	74	-
Legacy of Necromancer	-	69	-	84
Lemmings 2 Tribes !	-	69	74	91
Lethal Weapon 3	38	52	56	58
LHX Attack Chopp.	-	-	-	81
Liberty or Death	-	-	-	85
Line in Sand (SSI)	-	-	-	58
Lionheart	-	69	-	84
Logical	38	38	53	61
Lollypop	-	69	-	-
Lotus Esprit Fin.Chall. 3	-	52	56	-
Lure of Temptress	-	53	-	66
M - Monsoon Kidn.(SSI)	-	91	-	109
M1 Tank Platoon	-	84	84	93
Mad TV	-	76	-	91
Maelstorm Adv.	-	104	-	91
Magic Pockets	-	38	-	58
Magnetic Scrolls Coll.	-	38	72	76
Maniac Mansion 2 - Tentacle	-	76	-	91
MantisXF5700 FS	-	-	-	99
Match the Day FootbMan.	41	52	-	-
McDonalds Land	41	61	66	61
Medieval Warriors	-	38	-	53
Mega FortressB52 Old Dog	-	53	-	61
MegaBox	-	38	41	38

	64	AM	ST	PC
MegaTraveller 2 Ancients	-	63	-	85
Mercenaries (by Mindcraft)	-	80	-	104
Metal Masters	-	60	60	-
Metamorphosis	-	69	74	76
Midnight Sun SSI	-	85	-	91
Mig29 Super Fulcrum 2	-	95	-	102
Might & Magic 4 (CoX)	-	76	-	91
Monday Nite Football	-	81	-	89
Moonbase Simul.	-	38	-	76
Motörhead	-	51	51	80
Multi Player Soccer Man.	-	53	-	72
Myra - The Legend	-	69	-	69
Nam 1965/1975	-	46	69	84
Napoleon I. (US)	-	80	-	-
Narco Police	37	51	-	51
Nick Faldo Golf	38	66	71	107
Nicky Boom	-	57	-	61
Nigel Mansell Wld. Champ.	41	61	63	69
Ninja Quest	-	72	78	80
No Second Price	-	66	66	-
Noddys Playtime	-	69	74	80
Oil Barons (Oil Empire)	-	69	-	69
On the Road	-	69	69	69
Out of this World	-	86	-	91
Pacific Island 2 (TY3)	-	66	58	66
Pacific Theater Oper.	-	-	-	102
Pandemonium	-	72	78	80
Panza Gold Edition	-	69	-	69
Panzer Battles (SSG)	62	52	-	57
Perfect GeneralWW2	-	84	-	91
PGA Plus (Golf & Cours.)	-	66	-	74
Pinball Dreams 2 Fantasies	-	58	-	-
Piracy on High Seas	-	76	-	80
Pirates 2 Gold	-	91	-	91
Plan 9 Out. Space	-	53	69	79
Pool Archer McLean	-	52	69	85
Populous2	-	57	62	81
Ports of Call	-	61	-	-
Power Pinball	-	69	-	-
Power Politics - Candidate	-	-	-	80
Prehistorik 2: Ret. Hungerld.	-	64	69	72
Prince of Persia (enh.!)	-	-	-	80
Prophecy (Mirage)	-	69	82	76
Prophecy of Shadow	-	69	-	51
Protostar - War of Front.	-	-	-	86
Push Over	-	52	56	58
R.B.I. 2 Baseball	-	34	34	34
Railroad Tycoon	-	84	84	93
Rainbow Arts ActionPack	38	69	69	-
Ravenloft (AD&D)	-	-	-	91
Reach for Skies	-	76	76	91
Reach for Stars	62	80	-	80
Realms - Wargame Adv.	-	38	-	66
Red BaronWW1 FS	-	80	-	79
Red Zone Motorrad	-	52	74	-
Return of King (Tolkien)	-	-	-	91
Return of Tiger	-	72	78	-
Rex Nebular	-	-	-	93
Riftwar Leg. Saga (Sierra)	-	-	-	97
Ringworld - Rev. of Patri.	-	-	-	86
Risky Woods	-	56	64	67
Robocop 3	42	52	58	61
Rocketeer	-	85	-	61
Roller Coaster Construct.	-	-	-	86
Rollerblade Racer	-	-	-	69
Rome - A.D.92 Path to Pow.	-	69	-	74
Rookies	-	85	92	85
Rules of Engagement 1	-	36	-	64
S. U. B. v1	-	102	-	102
S.A.S. Spec. Air Service	-	72	-	-
Sabre Team	-	52	61	85
Sailing Simulator Profi.	-	-	-	112
Scenario - Theater of War	41	64	-	76
Schatz im Silbersee (K.May)	-	72	-	80
SCOut ShootEmUp	-	-	-	91
Secret Monkey Island 2 CR.	-	91	-	91
SecretCode Cypher	-	-	-	86
Secret Mission (Agent)	-	69	-	80
Sensible Soccer 92/93	-	52	52	76
Shadow of Comet (Lovecraft)	-	-	-	102
Shanghai 2	-	-	-	61
Sherl. Holmes 1 Lost Files	-	-	-	88
Shoe People	41	61	66	69
Silent Service 2 (A500only)	-	84	84	84
SimAnt	-	86	-	66
SimCity & Populous	-	69	69	69
SimEarth	-	**69**	?	93
Sink or Swim	-	69	74	-
Sleepwalker	41	52	56	58
Soccer Stars	43	64	52	-
Space Crusade 1	36	52	56	58
Space Hulk - Warhammer 4000	-	97	-	76
Spaceward Ho ! (WIN)	-	-	-	91
Spear of Destiny Dr.Wo.	-	-	-	99
Special Forces Airborne	-	84	84	93
Spectre 3D Tank	-	-	-	91
Spellcasting 301 Spring B.	-	-	-	66
Spelljammer AD&D	-	85	-	66
Spoils of War	-	91	-	91
St. Thomas	-	76	-	91
Star Controll 2 Ur-Quan	-	-	-	79
Star Legions (Star Fleet 3)	-	-	-	76
Star Trek 5 25th Ann.	-	61	66	95
Storm Master - Eolia	-	38	-	38
Streetfighter 2	45	61	66	72
Strike Commander	-	-	-	99
Strike Fleet 2	-	56	56	-
Striker Football Manag.	-	53	41	-



. . . plus die 7 FuntasticPunkte :

Jedes Computer-Spiel, das wir an Sie liefern, erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um je 1 FuntasticTreuePunkt ! Bei vollen 7 + Punkten gibt es für Sie Ihre starken FreiSpiele (als Treue-Prämien).

	64	AM	ST	PC
Stunt Island Creat. (Disney)	-	91	-	80
Sukija	-	91	99	91
Super Cauldron	-	52	56	52
Super Swiv	-	69	74	-
Superfighter Compilation	57	52	52	-

Dazu jede Menge starke
% NICE % PRICE % HITS %
Die finden Sie **alle** in unseren aktuellen SpielWare-Listen:
! Anfordern ! Lohnt sich ! Echt !

	64	AM	ST	PC
SuperSoccer Starbyte	38	64	64	76
Switchblade 2	38	38	38	-
Sword (Leg.) of Valour	-	91	-	91
Taskforce: 1942 Navy	-	91	-	98
Tearaway Thomas	-	69	-	-
Terminator 2029 A.D.	-	-	-	98
Think Cross	25	30	53	61
The 2. Construct.Kit 3D	-	104	-	104
The A-Train3D	-	72	-	79
The Big 100 Games Fun	46	69	-	76
The CD Man - PacMan-Clone	-	-	-	69
The Chaos Engine	-	52	56	85
The Dark Half (St. King)	-	85	-	61
The Edge	-	69	-	80
The Entity	-	76	-	76
The First Samurai	44	38	38	72
The Legacy (Haunted)	-	91	-	107
The Summoning (AD&D)	-	-	-	66
The Winning Five	-	53	38	-
Tiger Road Karate	-	72	-	-
Tiny Skweeks	-	69	-	76
Tip Off Basketball	-	38	61	-
Tornado (CombatPilot2)	-	76	-	91
TracOn 2 Air Control	-	76	-	80
Trade Commander - Privateer	-	-	-	109
TransArctica	-	61	66	61
Transatlantic	-	69	74	69
Treasures Savage Frontier	-	53	-	61
Tristan Pinball - Super !	-	-	-	66
Trolls	41	53	-	52
Turrican 3	-	69	-	-
TV Quiz-Games: alle lieferbaren zu miniPreisen !				
TV Sports Rollerbabes	-	76	-	69
Twilight 2.000	-	76	-	79
Twisty History	-	-	-	86
Ugh !	41	61	-	66
Ultima 6	-	53	58	55
Ultima Trilogy 2:U4,5,6	63	-	-	79
Ultima: The Underworld 2	-	-	-	85
Uncharted Waters	-	99	-	102
Universal Monsters	-	61	66	-
Unlimited Adv.Const.Kit	-	-	-	99
Unnatural Selection	-	-	-	91
V for Victory 1 (Utah B.)	-	-	-	76
V for Victory 2 (Russia)	-	-	-	76
Valhalla	-	69	-	66
Veil of Darkness	-	76	-	66
Virtual Reality Studio 2	-	-	-	178
Vision - 5 Dimens. Utop.	-	76	-	91
Visions - Astrology (WIN)	-	-	-	91
Volfied	34	38	-	-
Wacky Funsters	-	-	-	61
Waxworks - Elvira continues	-	66	-	66
Ween - The Prophecy	-	58	-	91
Whales Voyage	-	69	-	76
Wilson Pro Staff Golf	-	-	-	69
WingCommander 2	-	-	-	76
Wings 2 FS	-	-	-	99
Wizardry 7 Crusaders	-	91	-	97
World Atlas	-	-	-	108
World Circuit 16 GPs Tracks	-	91	-	91
Wrath of Demons	55	85	-	-
WW I: History Line 14-18	-	91	-	91
WWF Wrestle 2 EuroRam.	33	52	52	58
X-WingsFS	-	-	-	99
XenoBots	-	-	-	84
Zork 6 - Return to Zork	-	-	-	99

- - - Amiga-Super-Angebot: - - -

Wing Commander + SimEarth + Das schwarze Auge
(alle in der deutschen Version) einzeln **69**.-
2 Games davon nur DM **129**.-
alle **3** Spiele zusammen nur DM **189**.-

FUNTASTIC hat immer alle neuen Games, die in den guten Zeitschriften neu vorgestellt, gründlich getestet und prima bewertet werden. Dazu natürlich alle anderen aktuellen Spiele. Einige Games in dieser Anzeige sind für die nächsten Wochen, bzw. Monate, angekündigt. Jetzt schon mal reservieren ! Sie wissen ja: Was jeder will, reicht oft nicht für alle !

Mit DM 1.- frankiertes & adressiertes Rück-Kuvert für Ihre aktuelle SpielWare-Liste (bitte Typ angeben) : Für C64 / Amiga / Atari ST / PC / CD / Mac SegaMega / GameBoy / Super Nintendo

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 16. 3. 93
Irrtum / Änderung / Teillieferung vorbehalten.

FUNTASTIC ComputerWare:

1. **Die vollständige Auswahl**
2. **Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme**
3. **Kunde-ist-König-Service**

Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte. Wenn Sie lieber telefonieren: Mo - Fr 10-1230 - 14-17, Fr. bis 15 Uhr, 24h-Bestell-Maschine abends & Sa-So.

Wir beliefern Sie, so schnell es nur geht: per Post und per Nachnahme (+ DM 11.-).
Servus Austria, Gruezi Schwyz, Ciao Italia:
Wir versenden täglich auch ins Ausland: (immer **abzgl.** 15% dts.St., + Nachnahme-Versandkosten **oder** per Post-**Bar**anweisg. + 16.- Vers.-Pausch. pro Sndg.)

FUNTASTIC ComputerWare:
EuroGames GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstr. 44 (kein Laden)
D - 8000 München 5
Telefon (089) 260 95 93
Fax (089) 268 138

Die besten ComputerSpiele.
Fachhändler seit 1985.

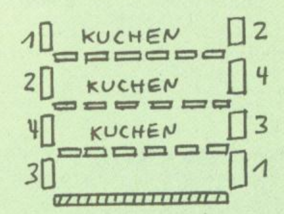




A
CH
I
NL
B
L
F

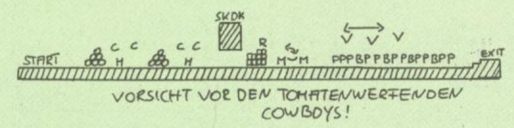
Händler-Anfragen immer willkommen: gerne auch aus dem Ausland (bitte mit Gewerbe-Anmeldung) !

ENDGEGNER STAGE 1



FÜTTERT DIZZY DEVIL MIT HAMBURGERN UND KUCHEN BIS ER EIN MITTAGSCHLÄFCHEN HÄLT. DAZU MÜSST IHR EINE EBENE UNTER IHM STEHEN UND IHM MIT EINEM GEZIELTEN SPRUNG DEN KUCHEN IN DEN MUND STOSSEN!

STAGE 2.1

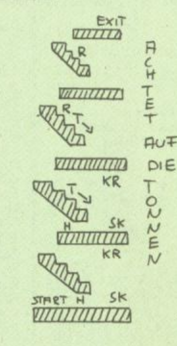


VORSICHT VOR DEN TOMATENWERFENDEN COWBOYS!

LEGENDE STAGE 2

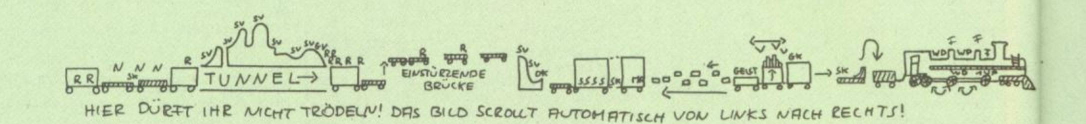
C - COWBOY
H - HUND
SK - SILBERNE K.
DK - DURCHSICHTIGE K.
M - MEXIKANER
MA - MAGIER
P - PFERD
BP - BLAUES PFERD
V - VOGEL
R - RANCHER
T - TONNE
KR - KRONLEUCHTER
N - NETZ
GV - GOLDENER VOGEL
S - SCHLÄGER
WD - WASSERDÜSE
F - FLAMME
1UP - EXTRALEBEN

STAGE 2.2



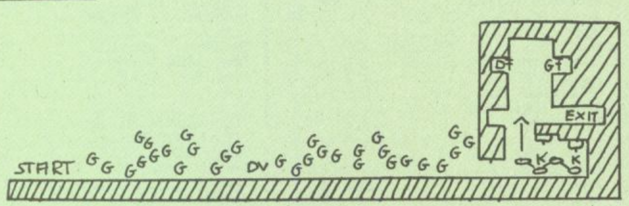
ACHTET AUF DIE TONNEN

STAGE 2.3

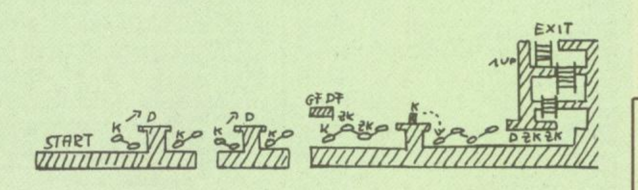


HIER DÜRFT IHR NICHT TRÖDELN! DAS BILD SCROLLT AUTOMATISCH VON LINKS NACH RECHTS!

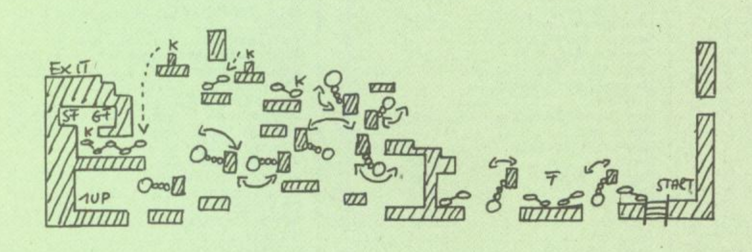
STAGE 3.1



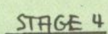
STAGE 3.2



STAGE 3.3



ENDGEGNER STAGE 3



WENN DER ENDGEGNER MIT SCHRAUBEN WIRFT, DIESE MIT EINEM GEZIELTEN SPRUNG AUF DIE MASCHIENE LENKEN!

LEGENDE STAGE 3

G - GESPENST
DV - DURCHSICHTIGER VOGEL
DF - DURCHSICHTIGER FALKE
GF - GOLDENER FALKE
K - KUGEL
D - DÄMON
ZK - ZUNGENKUGEL
1UP - EXTRALEBEN
F - FLEDERMAUS

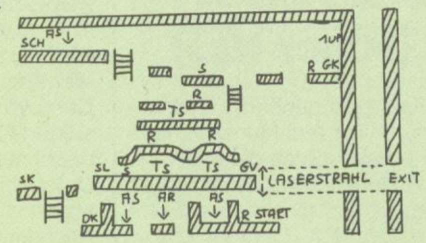


STAGE 4

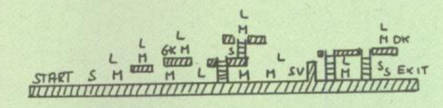
IN DIESER STAGE MÜSST IHR DAS FOOTBALLSPIEL DER ACME-LOONIVERSITY FÜR EUCH ENTSCHEIDEN. IHR KÖNNT ZWISCHEN LAUFEN UND EINEM PASS WÄHLEN. HIER ZU EMPFEHLEN WÄRE DAS PASSPIEL, WEIL IHR DAMIT GRÖSSERE WEITEN BEIM SPIEL ERZIELT!!

ENDGEGNER IN STAGE 6

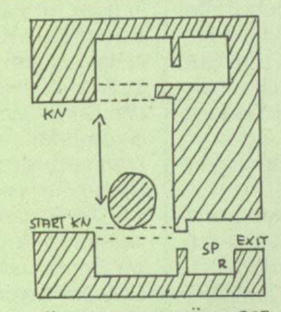
DER ENDGEGNER SCHIESST MIT EINEM CA. 3 SEK. ANDAUERNDEN LASERSTRAHL AUF EUCH. WEICHT DIESEM AUS UND TREFFT DIE KANONE SO, DASS DER ENDGEGNER IN DEN STRAHL GERÄT.



UM DEN LASER ZU AKTIVIEREN BENÖTIGT IHR DEN SCHLÜSSEL OBEN LINKS!



BLEIBT NIE AM LINKEN BILDRAND STEHEN, DER BILDSCHIRM SCROLLT ERBARMUNGSLOS NACH RECHTS! SOBALD EIN LASER AUF EUCH ABGEFEUERT WIRD, SCHNELL HINTER EINE SCHÜTZENDE MAUER!



BETÄTIGT BEIDE KNÖPFE DREIMAL UND DIE GESTRICHELTEN MAUERWAREN EINMAL!

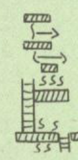
STAGE 6.4

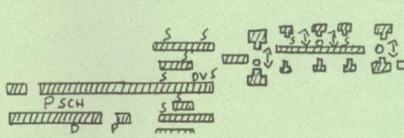
IN DIESER STAGE MÜSST IHR DURCH GESCHICKTE SPRÜNGE DIE NÄCHSTE ZONE ERREICHEN. IHR HABT HIERBEI DIE WAHL ZWISCHEN EINEM EASY UND EINEM HARD-COURSE. EURE AUFGABE IST ES, DEN FELDERN, WELCHE TONNEN NACH BERÜHRUNG AUSKLINKEN, ZU UMGEHEN, UND DURCH BERÜHREN DER CASH-FELDER IN DIE NÄCHSTE ZONE ZU GELANGEN!

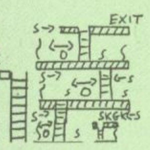
LEGENDE STAGE 6

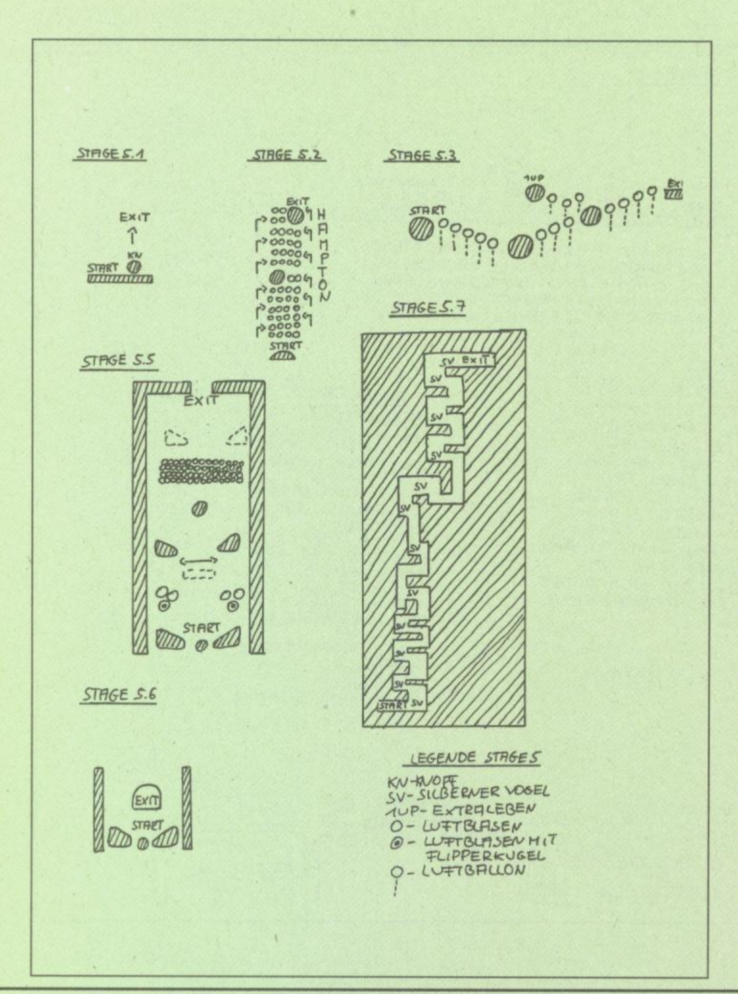
R - ROBOTTER
AS - AUSSTIEGSLUKE STURMTRUPPEN
AR - AUSSTIEGSLUKE ROBOTTER
S - STURMTRUPPEN
SL - SCHLÜSSELLOCH
SCH - SCHLÜSSEL
TS - TÜR (STURMT.)
GV - GOLDENER VOGEL
SK - SILBERNE K.
GK - GOLDENE K.
1UP - EXTRALEBEN
DK - DURSICHTIGE K.
KN - KNOPF
SP - STERNENSPENDER
M - MAUER
L - LASER
P - PLUCKY-IMITATION

STAGE 6.5









Final Fantasy 2 (Super NES)

Georg Klingenbeck und Matthias Müller aus Murnau knabberten sich durch die ellenlange Rollenspielhatz *Final Fantasy 2.*

1. Teil: Das Paket

Als erstes durchsuche ich die Burg und lege mich in meinem Zimmer im nordwestlichen Turm schlafen. Danach treffe ich mich mit Kain und gehe zur Misty Cave, in der ich alle Truhen leere und den Drachen zum Kampf auffordere. Danach gehe ich in das Dorf.

2. Teil: Tellah und der Sandruby

Kain ist verschwunden und ich nehme das Mädchen mit zur nächsten Stadt KAIPO. Dort im Inn werde ich von Soldaten angegriffen. Danach folgt das Mädchen, das Rydia heißt, der Party. Am nächsten Morgen suche ich in der Stadt Rosa, die im nordöstlichstem Haus liegt. Es stellt sich heraus, daß sie zur Heilung den SANDRUBY benötigt. Wir machen uns auf, diesen aus Damcyan zu holen. Im Waterway-South nördlich der Stadt treffen wir den Zauberer TELLAH. Er sagt, daß ein großes Monster den Weg nach Damcyan blockiert und daß seine Magie allein nicht ausreicht um es zu besiegen. Unter dem großen Wasserfall finden wir einen Geheimraum. Nachdem wir uns durch Waterway-South und -North geschlagen haben und wieder viele Kisten geöffnet haben, kommen wir in einem kleinen Tal heraus in dem wir kampieren und abspeichern. Bei dem nun erscheinendem Endgegner OCTOMAMM wenden wir wieder die Taktik "draufhauen und im Bedarfsfall heilen" an. Nun kommen wir gerade richtig in Damcyan an, um zu sehen, wie die Red Wings das Schloß zerstören. In der Burg treffen wir Prince Edward, Barde und Kronprinz von Damcyan. Wir hören jetzt auch zum erstenmal den Namen Golbez, und erfahren, daß er die Crystals sucht. Mit dem Luftkissenfahrzeug, das Edward uns zur Verfügung stellt, fahren wir über die Riffs im Osten zur Höhle des (Ameisen-)Löwen. Dort öffnen wir wieder alle Schatztru-

Inserentenverzeichnis

hen und finden zu guter Letzt den ANTLION, der sich allerdings sehr verändert hat: Er greift Edward an. Wir besiegen ihn mit der gleichen Taktik, die wir schon bei OCTOMAMM angewendet haben. Wir erhalten den SANDRUBY und fahren mit dem Hovercraft über die Riff im Norden Damcyans nach Kaipo zurück, wo wir Rosa heilen, die auch prompt mitkommt.

3. Teil: Die Verteidigung Fabuls

Nun machen wir uns per Hovercraft auf den Weg zu Mt. Hobs, wo Rydia Fire1 lernt und den Weg freischmilzt. Auf dem Weg nach Fabul treffen wir YANG, einen Karatemeister aus Fabul. Wir helfen ihm, die MOMBOMB zu besiegen (Taktik: siehe OCTOMAMM und ANTLION). In Fabul sagen wir dem König unsere Hilfe zu. Wenig später greifen die Red Wings an. Bei den nun folgenden Attacken vernichten wir immer zuerst die Soldaten und dann den General. Im CRYSTAL ROOM allerdings werden wir von Kain, der nun zu Golbez hält, angegriffen und besiegt. Golbez kommt und holt sich den Kristall. Nach dieser Schlappe besuchen wir den König, der uns das Schwert BLACK gibt und uns ein Schiff nach Baron verspricht. Nach einem Halt im Inn gehen wir zum Dock, wo uns der Kapitän bereits erwartet. Doch das Schiff wird auf halbem Weg vom LEVIATAN angegriffen und ich finde mich allein am Strand von MYSIDIA wieder.

4. Teil: Paladin

In Mysidia meide ich alle Einwohner und rede mit dem ELDER, der mir erzählt, daß ich meine Tat nur gutmachen kann, wenn ich ein Paladin werde und gegen GOLBEZ antrete. Ich willige ein und der Weise gibt mir PALOM und POROM, zwei Zauberer, mit. Bei den MT.ORDEALS beseitigt Porom die Flammenwand und wir öffnen auf dem Weg nach oben alle Schatztruhen. Während des Aufstiegs treffe ich MASTER TELLAH wieder, der sich wieder zu meiner Party gesellt. An der Spitze des Berges greift mich MILON an. Nach erfolgtem Kampf wiege ich mich schon in Sicherheit und überquere die Brücke. Doch MILON hat noch nicht genug und zeigt sich uns in seiner wahren Gestalt. Da MILON untot ist, bekämpfe ich ihn ausschließlich mit Feuerzaubern. Im Tempel kommt die große Überraschung: Ich werde ein Paladin und muß gegen mein böse gebliebenes Spiegelbild kämpfen. Es ist ganz einfach, wenn man sich nicht wehrt. Ich verlasse nun das Gebirge und gehe in den südlich gelegenen CHOCOBO FOREST. Nun reite ich nach MYSIDIA zurück zu dem alten Mann.

5. Teil: Baron

Nun kaufe ich mir im ARMORSHOP meine PALADIN-AUSRÜSTUNG und dann benutze ich die SERPENT ROAD. Ich finde mich in BARON wieder und gehe ins INN, wo ich Yang wiedertreffe. Dieser ist mit Männern des Königs zusammen und hetzt mir seine Wachen auf mich. Nach dem Kampf ist Yang wieder mein Freund und gibt mir den SCHLÜSSEL VON BARON. Ich benutze den Schlüssel, indem ich den WAFFENSHOP aufsperre und nach dem Einkaufen auf die westliche Tür, die mich in den OLD WATERWAY führt. Als ich bei der ersten Savestelle angelangt bin, finde ich das ANCIENT Schwert. Dieses aber brauche ich nicht, weil mein altes Schwert besser ist. Nach einiger Zeit komme ich neben der Burg von BARON heraus. In der Burg treffe ich meinen alten Freund BAIGAN wieder. Palom und Porom merken, daß mit BAIGAN etwas nicht stimmt. Ich besiege ihn, indem ich ihm als erstes einen Arm abschlage und dann einen starken Zauber auf seinen Körper lasse. Nun schlage ich seinen zweiten Arm ab und, nachdem er seine



Hände wieder erneuert hat, fange ich wieder von vorne an. Jetzt gehe ich in den Thronsaal und rede mit dem König. Er ist gar nicht erfreut, daß ich ein Paladin geworden bin und zeigt mir sein wahres Gesicht: Er ist einer der FOUR FIENDS, der echte König wurde getötet. Nun muß ich mich gegen KAINAZZO behaupten. KAINAZZO ist sehr leicht zu besiegen, indem ich ihn mit LIGHTNING bekämpfe. Nach diversen Ereignissen besteige ich endlich vor Baron das Luftschiff von Cid. In der Luft kommt mir KAIN mit seinem Luftschiff entgegen und erzählt mir, daß GOLBEZ Rosa entführt hat und ich sie nur retten kann, wenn ich den KRISTALL VON TOROIA Golbez gebe. Ich muß leider einwilligen und fliege zum südwestlich gelegenen Toroia.

6. Teil: Der Dark Elf

In Toroia treffe ich Edward, der mir eine Hälfte der Twin-Harp gibt. Die EIGHT CLERICS sagen mir, daß der DARK ELF den Kristall gestohlen hat. Im Norden der Stadt holen wir uns aus dem Chocobo Forest einen BLACK CHOCOBO. Mit ihm fliegen wir nach Osten zum Cave Magna. Dort ziehen wir alle metallischen Waffen und Rüstungen aus und suchen den Elf. Am Anfang des Kampfes geht es uns schlecht. Als der Elf WEAK anwendet, benutzt Edward allerdings die TwinHarp und schaltet so das Magnetfeld des Elf aus. Nun equipe ich wieder alle Metallwaffen und benutze sie auch.



Jetzt ist er geschafft und ich fliege mit dem Chocobo nach Toroia zurück. Nachdem ich Kristall den neun Klerikern gezeigt habe, spricht plötzlich GOLBEZ mit mir. Er verlangt den Kristall oder ROSA muß sterben. Also gehe ich aus Toroia und betrete mein Luftschiff. Kain kommt und holt mich ab und bringt mich zum TOWER OF ZOT.

7. Teil: Tower of Zot

Ich betrete den Turm und höre plötzlich Golbez' Stimme, die mir sagt, daß ich den Kristall zu ihm heraufbringen soll. Also mache ich mich auf den Weg nach oben und öffne alle Kisten, die ich sehe. Besonders eine bewachte Kiste, die ein Flammenschwert enthält. Als ich oben ankomme, sehe ich ROSA gefesselt auf einen Stuhl. Tellah sieht Golbez und stürmt auf ihn los. Tellah kämpft verbissen gegen ihn und als er merkt, daß keiner seiner Zauber wirkt, tauscht er seine Hitpoints gegen Magicpoints und zündet METEO gegen Golbez. Dieser überlebt und Tellah stirbt. Ich versuche Golbez den Rest zu geben aber dieser ist schneller und flüchtet. Kain will seine Taten wieder gutmachen und kommt an Stelle von Tellah in meine Party. Ich will gerade gehen, als ich plötzlich wieder eine Stimme höre und dann VALVALIS auftaucht. Sie ist eine der FOUR FIENDS und will mich wieder mal vernichten. Ich besiege sie einfach, indem Kain auf ihren Wirbel springt und die anderen dann auf sie einschlagen. Während des Kampfes heilt Rosa alle. Nachdem Valvalis besiegt ist, bringt uns Rosa aus dem Turm heraus.

8. Teil: Die Unterwelt

Nun fliege ich nach AGART und werfe den Schlüssel, den mir Kain gegeben hat, in den Brunnen und fliege durch das Loch im Berg hindurch in die Unterwelt. Dort unten tobt gerade ein Krieg zwischen den DWARFES und den RED WINGS. Ich lande genau zwischen ihnen und werde abgeschossen. Der König läßt die Tür zum Kristallraum öffnen und ich betrete ihn. Drinnen werde ich von sechs Puppen eingeschlossen, gegen die ich kämpfen muß. Nach einer Weile verwandeln sich die Puppen in eine gigantische CALBRENA. Ich besiege sie nur schwer, aber jetzt tritt GOLBEZ persönlich auf, der einen Drachen called und alle meine Partymitglieder tötet. Gerade als er auch mich töten will, kommt mir Rydia zur Hilfe. Mit ihr wecke ich meine Party wieder auf und kämpfe gegen Golbez. Ich besiege ihn zwar ziemlich einfach, aber seine Hand wandert zum Kristall und verschwindet dann. Ich gehe heraus und zum TOWER OF BAB-IL.

9. Teil: Tower of Bab-II

Hier angelangt, kämpfe ich in der obersten Etage mit DR. LUGAE. Balnab ist mit Yang's CatClaw kein Problem, Balnab-Z ebenfalls nicht. Lugae mache ich mit der CatClaw von Yang und meinem Feuerschwert fertig. Mit dem Schlüssel, den ich erhalte, öffne ich die Tür hinter dem langen Steg einige Stockwerke tiefer. Die drei Dark Imps stellen keine große Gefahr dar, zerstören aber vor ihrem Tod noch das Steuerungssystem der Super Cannon. Yang sperrt uns aus und zerstört die Kanone, wobei er stirbt. Wir gehen gerade zum Ausgang, als Golbez die Brücke zwischen Turm und Boden zerstört. Gottseidank ist Cid mit dem Luftschiff zur Stelle und fängt uns auf. Wir werden von einem anderen Luftschiff verfolgt. Als wir durch das Loch zur Oberwelt fliegen, springt Cid ab und schließt das Loch mit einer Bombe.

10. Teil: The Ninja Edge

In Baron lassen wir uns von Cids Gehilfen einen Haken an das Luftschiff bauen. Mit diesem holen wir das Luftkissenboot von Mt. Hobs und setzen es vor dem zerstörten Eblan ab. Mit ihm fahren wir vor den Cave Eblana, wo wir uns im Inn ausruhen. Den Prinzen treffen wir, während er von Rubicant fertiggemacht wird. Nachdem er von Rosa geheilt worden ist, kommt er auch mit. Wir kämpfen uns wieder durch den Turm nach oben, um in der obersten Etage den Eltern von Edge gegenüberzustehen. Sie geben nach einiger Zeit aber auf. Rubicant erscheint und heilt uns. Der Kampf mit ihm ist aber recht einfach, da wir die richtigen Waffen benutzen (Ice-Brand-Schwert, Blizzard-Speer, ICE2, Flood). Im Crystal Room fallen wir allerdings in eine Falltür und finden uns im Untergeschoß wieder. Wir finden ein Luftschiff, das Edge sofort "Falcon" nennt. Mit ihm fliegen wir zurück zur Zwergenburg. Dort bekommen wir von der Tochter des Königs den Schlüssel zum Cave, in dem der letzte Kristall verborgen ist.

11. Teil: Der letzte Kristall

Der Cave ist im Südwesten der Unterwelt. Die Trap Doors besiegen wir, indem wir nur draufhauen bzw. LIFE benutzen. Rydia benutzt meistens VIRUS, den sie durch unser vieles Kämpfen glücklicherweise gelernt hat. Die Items, die wir finden, sind größtenteils sehr wertvoll. Das beste ist das LIGHTSWORD, das uns große Dienste leistet. Obwohl sich hinter einigen der Türen gar nichts befindet, bekämpfen wir sie trotzdem, da sie unsere Erfahrung gewaltig anschwellen lassen. Den Endgegner des Caves, EvilWall, schaffen wir auf die gleiche Weise wie die Trap Doors, bloß daß wir hier auch von Zeit zu Zeit einen CURE3 anwenden. Als wir den Cave wieder verlassen, raubt Kain den Kristall und haut wieder ab. Zurück im Zwergenpalast baut Cid einen Bohrer an das Luftschiff an, mit dem wir an die Oberfläche gelangen können. Zunächst fliegen wir aber in das Dorf nahe des Caves. Dort erfahren wir mehr über die zwei anderen Caves, Sylvan Cave und Land of Monsters. Im ersteren finden wir viele Items und schließlich auch Yang, der allerdings unansprechbar ist. Den Feldern, die Energie abziehen, kann man durch FLOAT ausweichen. Man muß den Zauber bloß jedesmal neu aussprechen, wenn man einen neuen Raum betritt. Das gleiche gilt auch für CAVE OF MONSTERS, in den Rydia kam, nachdem Leviatan sie verschluckt hatte. In der Stadt in der untersten Etage finden wir viele (freundliche) Monster, einige Shops und den Beherrscher dieser Welt, Leviatan. Um mit ihm zu sprechen, müssen wir zuerst ASURA besiegen. Dies ist allerdings recht einfach, da wir einen WALL auf sie aussprechen und dann munter drauflosprügeln. Nun ist Leviatan dran. Er ist sehr viel

schwerer zu besiegen, aber mit Hilfe von ASURA schaffen wir ihn auch (Vorsicht bei Asura: manchmal macht sie auch LIFE). Nun steht auch er jederzeit zur Verfügung. Nun machen wir uns auf den Weg nach Mysidia.

12. Teil: Der Mond

Wir landen auf dem Felsplateau nordwestlich des "Tempels". Wir gehen nun durch die zwei LUNAR PATHs zu diesem Tempel (er heißt "Lunars' Lair"). Dort treffen wir FUSOYA. Er erzählt mir, daß ich ein halber Lunarian bin. Wir machen uns auf den Weg zum Big Whale und mit ihm zur Erde. Dort kommen wir genau richtig an, um zu sehen, daß der GIANT OF BABIL aus dem Turm kommt und alles zerstörend durch die Gegend läuft. Der Roboter kann nur zerstört werden, wenn wir ihn von innen angreifen. Also nimmt Cid uns auf sein Schiff und wirft uns in den Mund des Giganten.

13. Teil: Giant of Bab-il

Wir machen uns auf den Weg zum Kontrollraum und finden einige Kisten. In einer befindet sich LAST ARM, der einfach ist, da wir ohne Metallwaffen kämpfen. Milon ist einfach: Wir benutzen Feuerzauber und schlagen drauf. Gegen Rubicant hilft Eis und Rydia benutzt ASURA. Kainazzo wird mit Lit fertiggemacht und gegen Valvalis hilft so ziemlich alles. Die Kämpfe sind hart, aber schaffbar, da wir schon recht erfahren sind und Rydia ASURA beherrscht. Nun stellt sich uns nur noch die CPU mit ATTACKER und DEFENDER entgegen, wir vernichten zuerst den Defender, lassen uns nicht vom MASER des Attackers beirren und zerstören die CPU. Der Attacker ist nun kein Problem mehr. Golbez erscheint und es stellt sich heraus, daß er mein Bruder ist. Er und FuSoYa gehen auf den Mond, um Zemus zu besiegen. Auch Kain kommt nun wieder mit. Als erstes fliegen wir jetzt aber nach Baron, wo uns im Keller ODIN herausfordert. Wir haben sehr viel Glück : wir bearbeiten ihn so viel wie möglich mit Lit oder Blitz. Wenn er zum Schlag ausholt, springt Kain so, daß er in der Luft ist, wenn Odin zuschlägt. Er kämpft nun allein weiter. Er schlägt nur und springt wieder, wenn Odin wieder ausholt. Das wiederholt man (mit kleinen CURE-Pausen) so lange, bis Odin aufgibt.

14. Teil: Der letzte Dungeon

Auf dem Mond gibt es erst einmal eine Überraschung: entgegen dem Befehl sind Rosa und Rydia doch mitgekommen. Als erstes begeben wir uns zum CAVE BAHAMUT. Die BEHEMOTHs, von denen wir dort ohne Fluchtmöglichkeit angegriffen werden, machen wir durch einfaches Draufhauen fertig. Am Ende des Dungeons finden wir BAHAMUT, den König der Monster. Ihn besiegen wir ähnlich wie Odin, nur daß wir hier zwischendurch auch LIFE machen. Nach dem Sieg steht uns mit BAHAM der kräftigste Zauber überhaupt zur Verfügung. Nun fliegen wir noch zu dem Cave, in dem die vielen Namingways leben, und kaufen dort (einer der Typen ist ein Händler) so viele CABINs, LIFEs und CUREs wie möglich. Jetzt können wir uns in den letzten Dungeon, der hinter der Lunar's Lair liegt, wagen. Viele Kisten enthalten Monster. Wir öffnen sie aber alle, da wir die Waffen dringend brauchen. In den unteren Stockwerken ist eine Stelle, wo eine unsichtbare Brücke herüberführt. Der Weg führt zu WYVERN, der auch recht einfach ist, da Rydia nicht Baham benutzt. Die Belohnung ist das CRYSTAL-Schwert. Die PLAGUE neben dem Savefeld besiegen wir nur, indem durch wunderbare Weise auf einmal der COUNT bei 0 stehenbleibt. Wir machen uns nun auf den Weg zu ZEMUS. Wir equippen folgendes: Ich die Crystal-Rüstung und -Schwert, Kain den WHITE-Speer, Edge die beiden magischen Schwerter, Rosa den ELVEN-Bogen und Artemispfeile und Rydia den Starduststaff.

15. Teil: ZEMUS

Zuerst greifen Golbez und FuSoYa mit W.METEO an. Zemus verwandelt sich in ZEROMUS. Dieser wird durch die Meteos nur noch geheilt und ist auch gegen die Kristalle immun. Zeromus vernichtet alle mit seinem eigenen Meteo. Aber unsere Freunde auf der Erde heilen uns vollständig. Wall und sonstiges wirken nichts. Ebenso erfolglos ist es, Zeromus vor der Benutzung der Kristalle zu schlagen. Nach der Benutzung verwandelt sich Zeromus aber in einen ekelhaften Monsterbrocken. In der ersten Runde schlagen wir drauf, Rydia benutzt Baham und Rosa, falls vorhanden, WHITE. Nach dem folgenden BIG BANG schlagen wir weiter drauf, lassen aber Rydia ASURA und Rosa CURE4 auf alle aussprechen. Erst als Zeromus anfängt, Meteo zu benutzen, antworten wir mit WHITE und BAHAM. Nun ist er besiegt und wir gehen alle glücklich unserer Wege.

PLANET'S EDGE

Clue Book, Teil 2 von 3

Die Planeten Zaurak und Diphda sind nicht allzu schwierig. Fomalhaut, Ankaq Prime und Deneb haben es jedoch in sich. Vergeßt nicht, hin und wieder zu speichern.

ZAURAK SECTOR
Zaurak II

Eine der größten Bibliotheken befindet sich auf diesem Planeten. Die Bewohner sind extrem fremdenfeindlich und gestatten keinem Außerplanetarischen zu landen. Die meisten Bewohner werden sofort auf einen Fremden schießen. Um die Sache noch schlimmer zu machen, befeinden sich die drei größten Distrikte auch noch untereinander.

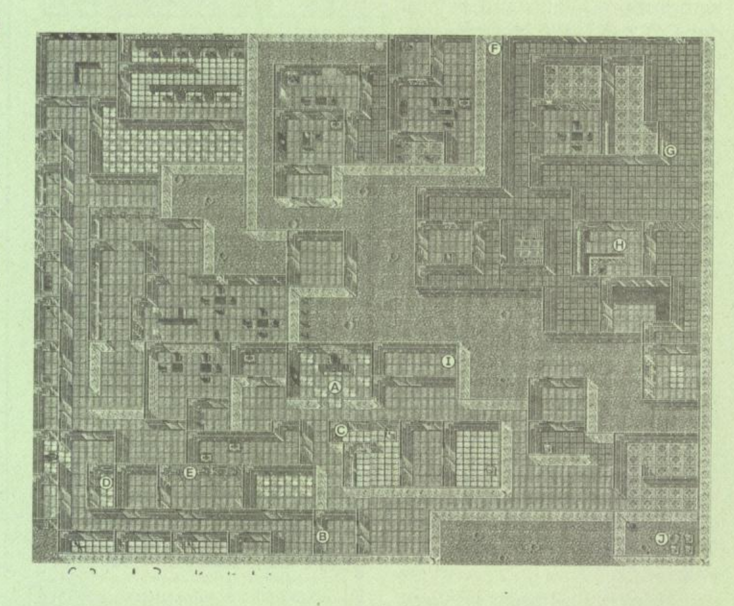
Ihr benötigt hier nur das Grav-Buoy (Rana I), um den K-Beam von Giate on Rana zu erlangen.

Sprecht mit dem Alien (A). Er erzählt Euch von den Schwierigkeiten unter den Distrikten und bittet Euch um Hilfe. Ihr müßt das Wasser für den dritten Distrikt wieder aufdrehen.

Bei (B) ist eine verschlossene Tür, der Hebel (C) ändert das. Nehmt das Paar Sonic-Pinzers (Zange) bei (D) und benutzt sie an der Wand (E). Nun kann das Wasser wieder fließen.

Als nächsten Schritt müßt Ihr den Telemaze passieren. Benutzt wieder die Sonic-Pinzers an der Ladeluke (F). Der Telemaze ist eine Flucht von Räumen mit Teleportern statt Türen. Folgt vom Startpunkt diesen Wegweisern:

1. rechts
2. hoch
3. links
4. runter
5. hoch
6. rechts
7. links
8. links
9. runter
10. links



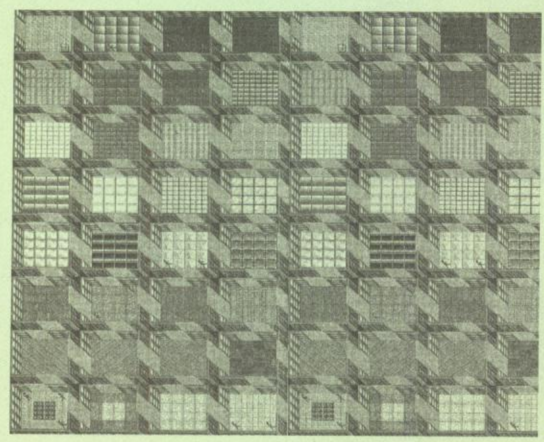
Einige der Mitspieler könnten einen Teleporter durch Betreten aktivieren, ohne das Ihr das wolltet. Ihr müßt dann vom Startpunkt aus neu beginnen. Der Startpunkt befindet sich in dem Raum oben links am Bildschirm, wenn Ihr die Karte mit Shift-M anseht. Geht herum, bis Ihr den richtigen Raum findet.

Habt Ihr den Telemaze erfolgreich hinter Euch gebracht, schaltet es mit Hilfe des Computers (G) aus. Er ist um die Ecke. Etwas unter Euch (H) werdet Ihr auf Sharock treffen. Sprecht zweimal mit ihm. Beim ersten Mal erzählt er von dem Wasserproblem des dritten Distriktes. Sobald Ihr die Wasserleitung repariert habt, müßt Ihr es ihm sagen. Nachdem er Euch gedankt hat, geht zum Alien (A) zurück und berichtet die gute Nachricht. Er läßt Euch in die "Schatzkammer" ein, der Zugang führt durch die Luke (I). Es liegen zwar nur drei Trauma-Kits darin, es ist aber auch der Raum, wo Ihr den Grav-Buoy plazieren sollt. Setzt es auf den Punkt (J).

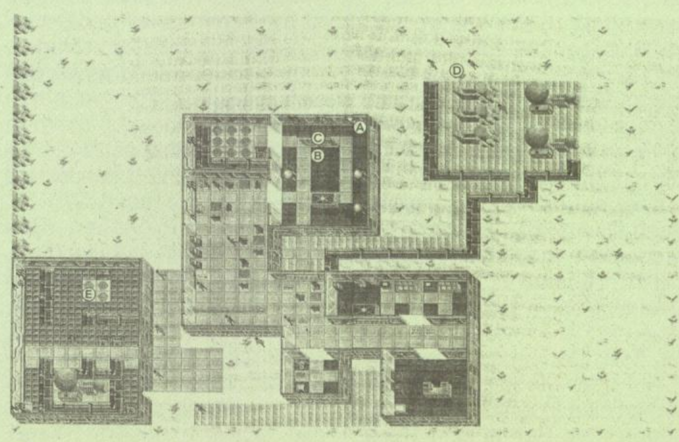
Hinweise: Die meisten Alien sind mit Mono-Mol-Disc-Waffen ausgestattet. Diese Art Waffe durchdringt fast alle Rüstungen. Seid vorsichtig. Es ist möglich, daß der Alien (A) Euch die Tür nicht öffnet. Erschießt ihn in diesem Fall und die Tür geht automatisch auf.

Diphda IV

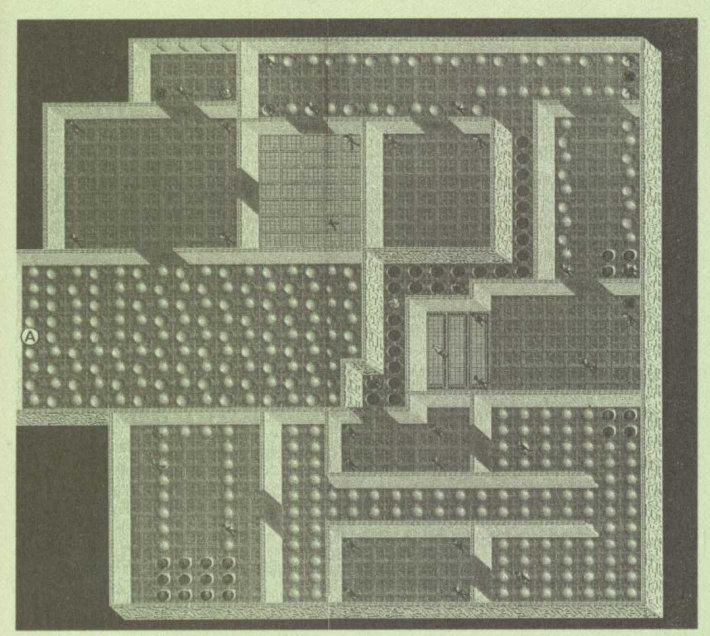
Diphda IV ist ein Handelsposten der Evian. Die Welt ist kalt. Das Barbic-Scorch-Spiel ist hier zu Hause, es ist auch ein Ort zum Aussetzen von Grav-Buoy.



ZAURAK SECTOR, Zaurak I (Bild oben und links)



ZAURAK SECTOR Diphda IV (Bild rechts)



ANKAQ SECTOR, Fomalhaut VI

Für dieses Szenario benötigt Ihr einen Grav-Buoy. Ihr bekommt einen auf Rana I. Seid Ihr erfolgreich, könnt Ihr Schiffspläne ergattern.

Ein Spiel Scorch gilt es zu gewinnen. Ihr als schwächliche Menschen habt keine Chance, wenn Ihr nicht schummelt. Sprecht zuerst mit den Evians bei (A) und (B). Der Evian bei (A) ist der momentane Scorch-Meister. Er setzt eine Belohnung für denjenigen aus, der den Scorch schlägt. Derjenige bei (B) muß überredet werden, bevor er den Platz vor der Scorch-Maschine räumt.

Als nächstes geht nach draußen und reduziert die Voltmenge des Scorch. Der Schalter (D) dazu ist gut bewacht. Sucht den Schalter, wie Ihr vorgeht ist Eure Sache.

Sobald der Schalter bewegt wurde, ist es sicher für Euch den Scorch zu spielen. Geht einfach heran und untersucht es. Falls Ihr gewinnt, geht zum Evian (A) zurück. Er gibt Euch seine Evian-Rüstung. Gebt Ihr die Rüstung zurück, erhaltet Ihr dafür die Schiffspläne von ihm, an denen er gerade arbeitet.

Der Schummel-Hebel hat auch die Kraftfelder herabgesetzt. So könnt Ihr Punkt (E) erreichen, müßt Euch aber herankämpfen. Habt Ihr das geschafft, legt den Grav-Buoy auf (E), der damit plaziert ist.

Hinweise: Die bewaffneten Roboter tragen Laserwaffen, legt also laserwiderstandsfähige Rüstung an. Die Evians benutzen Neutronenwaffen. Geratet Ihr mit ihnen in einen Kampf, wäre Modu-Rüstung angesagt.

Irgendwo im Szenario liegt eine Super-Laser herum, nehmt sie mit.

Seid Ihr hier, um eine Waffe für jemanden von Deneb II zu holen, zeigt dem Barkeeper Euren Cyber-Kredit. Er schließt Euch die Tür zu einem der Büroräume auf. Die Waffe liegt am Boden.

ANKAQ SECTOR
Fomalhaut VI

Die Königin der Ethnys liegt im Sterben. Die Arbeiter rebellieren. Manche von ihnen werden feindlich und gut bewaffnet sein. Ihr wollt einen optischen Schlüssel finden, der für den Ethnys Tempel auf Ankaq I benötigt wird. Die Königin (A) gibt Euch den Schlüssel.

Hinweise: Die feindlichen Arbeiter sind mit Turbo-Lasern bewaffnet. Sie zerschneiden fast alle Rüstungen, nehmt also genügend medizinische Ausrüstung und Fixit-Material für die Rüstungen mit. Nur Assault-Rüstungen widerstehen dem Strahl des Turbo-Lasers. Führt nur Eure Mission aus und verschwindet so schnell wie möglich von hier. Es gibt sonst nichts zu holen.

Ankaq Prime

Die vier Spheren von Ethnys sind verloren gegangen. Damit geht auch die Rasse zugrunde. Alle Bewohner rebellieren und reagieren aggressiv auf alles, was sich bewegt.

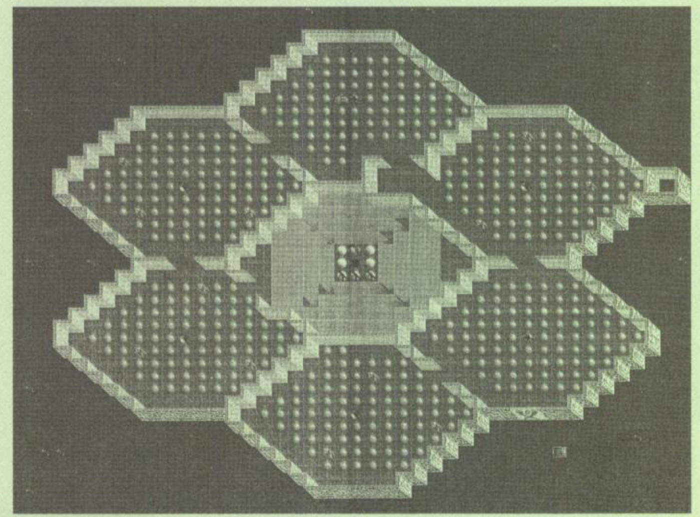
Der Harmonic Resonator kann mit Hilfe der hier ansässigen Königin gefunden werden. Ihr müßt die vier Spheren mitbringen: Die Sphere of Harmon, Awa, Rhyth und Thermi. Die Spheren sind im ganzen Planetensector verteilt. Der optische Schlüssel öffnet Euch die Tür zu dem Komplex. Ein ComNet sowie der Utrecian-Schlüssel liegen innen auf dem Boden, Ihr werdet sie auf Deneb II benötigen.

Ohne die Spheren könnt Ihr hier nichts weiter erreichen. Sucht auf Deneb II weiter.

Mit allen vier Spheren könnt Ihr den Resonator bald Euer eigen nennen. Legt je eine Sphere in die vier Vertiefungen auf der Erde. Ein Kraftfeld, das die Königin umgibt, zerfällt, sobald die Spheren an ihrem Platz liegen. Ihr könnt mit der Königin sprechen und sie gibt Euch den Harmonic Resonator.

Tötet keines der "Kinder", die erscheinen, wenn Ihr die Spheren plaziert. Die Königin wird Euch sonst den Resonator nicht geben. Ihr könnt sie dann nur mit einem Krug Uru (auf Fomalhaut oder Nashira III) überreden, Euch den Responator zu geben.

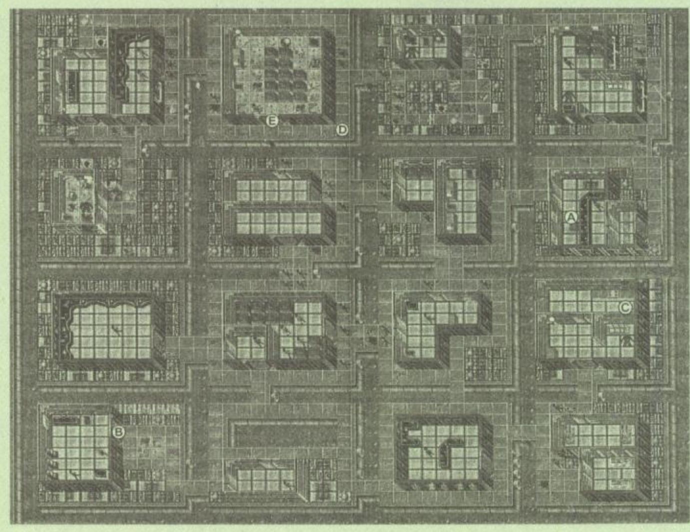
Hinweise: Wieder sind Turbo-Laser im Spiel. Legt Assault-Rüstungen an, wenn Ihr welche besitzt. Der Haupteingang ist dem Punkt gegenüber, wo Ihr heruntergebeamt wurdet. Wachen stehen rings um den Tempel verteilt. Wählt eine Seite und kehrt auf dieser auch wieder zurück. So vermeidet Ihr einige Kämpfe. Kommt erst wieder auf diesen Planeten zurück, wenn Ihr alle vier Spheren besitzt.



ANKAQ SECTOR, Ankaq Prime

Deneb II

Zwei rivalisierende Gruppen wollen die Macht erringen. Um hier erfolgreich zu sein, müßt Ihr einen ComNet mitbringen. Das Sphere of Harmon, das Ihr für Ankaq Prime benötigt, ist auf diesem Planeten. Die vier Wet-Suits, die herumliegen, sind auf Nashira III vonnöten. Holt den Mindtap (A). Es ist einer der Gegenstände, die Ihr Codebreaker (B) geben müßt. Nur mit Hilfe des Mindtape und des ComNet könnt Ihr die Tür



ANKAQ SECTOR, Deneb II

öffnen. In dem Hinweis, den sie Euch gibt, sind vier Worte; achtet auf jeden vierten Buchstaben. Codebreaker steht hinter der Tür, sprecht sie an, und sie gibt Euch ein Datatape.

Mehrere Leute sprechen Euch wegen des Datatape an. Gebt Ihr es Bit (C), geht Euer Besuch hier etwas gewaltloser zu Ende. Er gibt Euch einen Eyeball, ein eigenartiges Geschenk, den Ihr Socketball (D) gebt. Er beweist seine Dankbarkeit, indem er Euch das Warenhaus (E) aufsperrt. Das Sphere of Harmon befindet sich dort.

Hinweise: Es ist schwer sich hier friedlich zu bewegen, Cyber-Stiefel wären eine Hilfe. Einige der Wachen werden dran glauben müssen. Sie sind gut bewaffnet und tragen Assault-Anzüge. Schießt Ihr auf eine Wache, während andere Wachen in der Nähe sind, beteiligen sie sich am Kampfgeschehen. Verfehlt Ihr eine Wache knapp, und er kann Euch nicht sehen, geht er Euch suchen. Damit ist der Weg erstmal frei. Versucht eine Wache allein zu erwischen und nehmt seinen Assault-Anzug an Euch. Dann können die Laserwaffen Euch nicht verletzen.

Ihr könnt auch jemandem anderen die Datatape geben. Das allerdings führt Euch zu einer Mission auf Diphda, wo Ihr eine Mass-Kanone, eine mächtige Waffe, in Euren Besitz bringen müßt. Bit muß dann mit Gewalt gezwungen werden, den Eyeball herzugeben, oder Wiretap und Socketball sterben, damit Ihr ins Warenhaus gelangt. Vertraut Wiretap nicht!

Versucht mindestens einen Wet-Suit zu bekommen, vier Stück können ergattert werden. Ihr benötigt jedoch nicht alle, wenn Ihr nach Moonbase zurückgeht und drei Wet-Suits herstellt. Die Wet-Suits werden auf Nashira III gebraucht, einer liegt in Bits Haus.

Nashira III

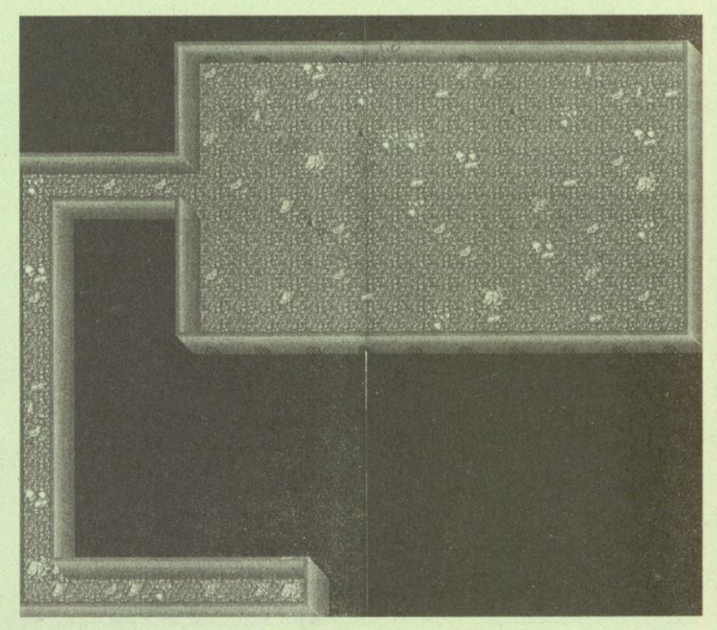
Nashira III ist eine Unterwasserwelt. Die Bewohner verehren die Sphere of Themi, eine der Spheren, die Ihr benötigt, um auf Ankaq Prime erfolgreich zu sein.

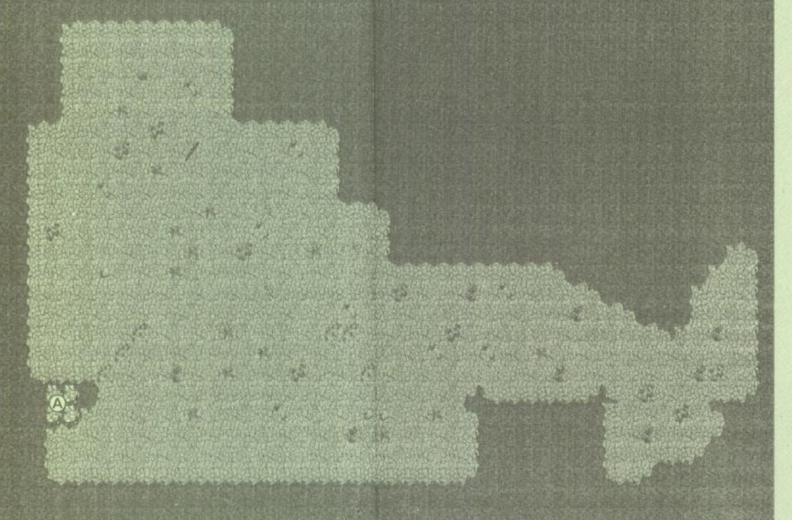
Für diesen Planeten müßt Ihr jeder einen Wet-Suit (von Deneb II) tragen. Die Anzüge sind Tech-Level 1, können also in Moonbase leicht hergestellt werden. Ihr benötigt auch einen Fake-Sphere (von Alrai II).

Wenn Ihr in Euren Wet-Suits heruntergebeamt werdet, wendet Euch zuerst nach (A) und beantwortet die Frage mit "ja". Damit gelangt Ihr in die Unterwasserstadt. Sucht den Dreizack (B). Ihr werdet in die Arena teleportiert, wo Ihr gegen einige zu groß geratene Fische kämpfen müßt. Folgt dem Korridor entlang, dann seid Ihr wieder im Stadtkern. Vergeßt nicht, den Dreizack mitzunehmen, bevor Ihr auf das letzte Quadrat tretet.

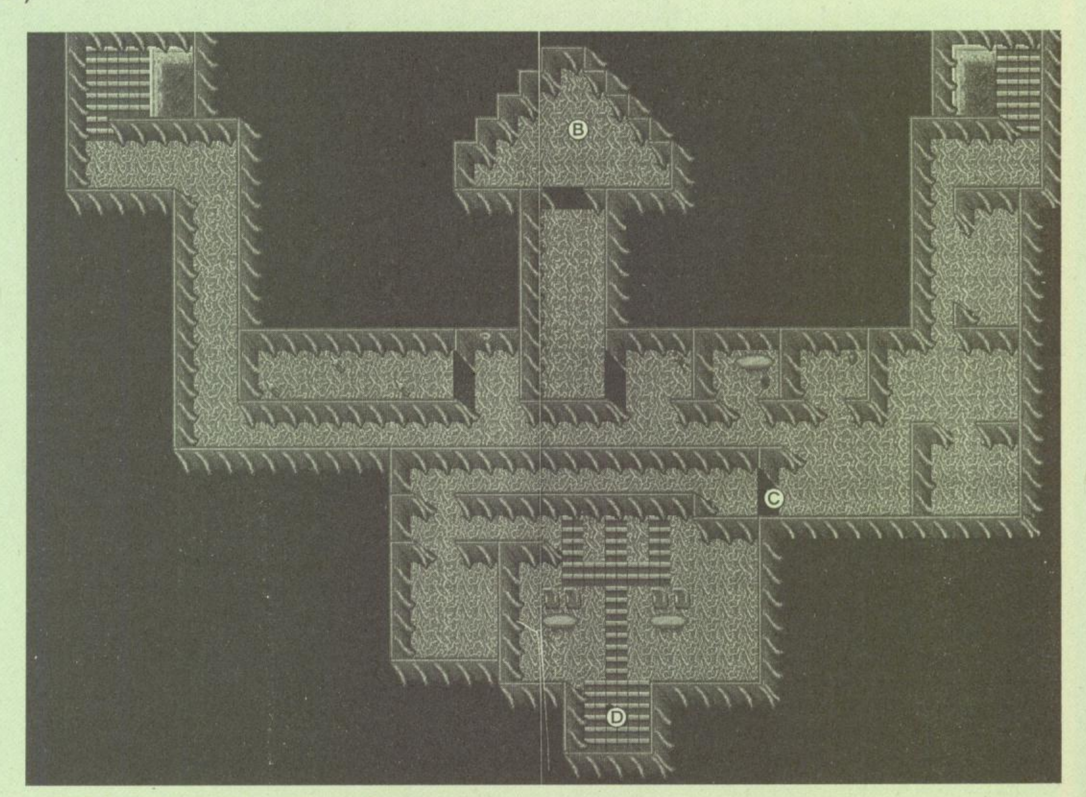
Benutzt den Dreizack an der Tür (C), sie geht auf. Lauft auf das Sphere-Podium zu und untersucht ihn, damit gehört der Sphere of Themi Euch. Um herauszukommen, müßt Ihr den Fake-Sphere am Podest hinterlassen. Wenn Ihr an die Oberfläche zurück wollt, geht zu einem der Slime-Pits (oben links).

Hinweise: Nehmt ein Glas Uru mit, falls Ihr auf Anakq Prime aus Versehen ein "Kind" erschießt oder falls Ihr auf ein Bug-Jagdvergnügen gehen wollt. *su*

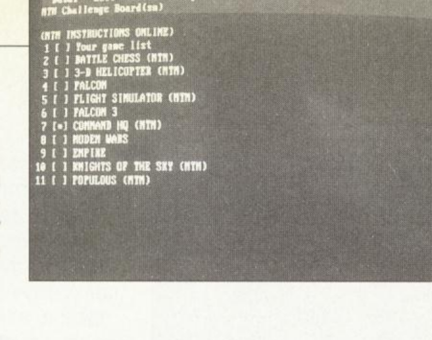

ANKAQ SECTOR, Nashira III (Karte 3)



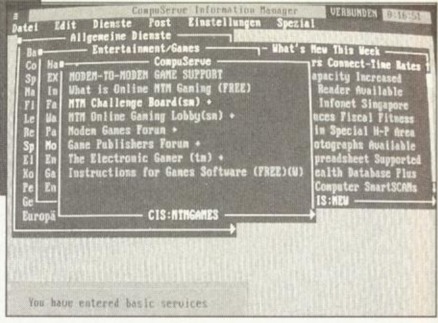
ANKAQ SECTOR, Nashira III (Karte 1)



ANKAQ SECTOR, Nashira III (Karte 2)



Partner gesucht: In diesem *CompuServe*-Forum findet Ihr sicher den Wunschspieler.





Der heiße Draht

So faszinierend die Welt der On-Linespiele auch ist, meistens überschattet ein Problem den innigen Wunsch, per Telefon-Connection ein heißes Spielematch auszutragen: Ein passender Partner muß her. Um dem Partnermangel vorzubeugen, werfen wir einen Blick auf eine On-Linedatenbank mit potentiellen (Mit)-Spielern. Zudem buddelte unsere Leitungs-Lobby im Gespräch mit dem Chef der Firma **Fasa** eine der heißesten Nachrichten seit der Erfindung des Telefons aus. Wir wünschen Euch schon mal viel Spaß und freie Drähte.

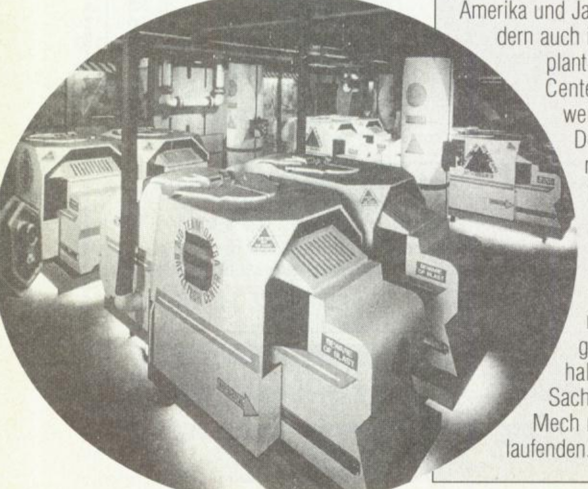
Wer Fragen oder Anregungen hat und eingetragener *CompuServe*-Benutzer ist, kann sich mit seinen Fragen und Vorschlägen direkt an unseren Telefon-Freund Michael Hengst wenden. Hier die E-Mail-Adresse: 71333,665.

Anschluß gesucht

Da hat man sich das heißeste Modemspiel des letzten Jahrzehnts gekauft, brav alle nötigen Leitungen verlegt, ein Modem an die Telefondose angestöpselt und genügend Bargeld auf die Bank getragen, damit die Bezahlzung der zu erwarteten gigantischen Telefonrechnung sichergestellt ist. Alles vergeblich, denn trotz umfangreicher Vorbereitungen sitzen wir jetzt zu Hause vor dem tickenden Modem und suchen verzweifelt Anschluß. Denn die schönste Technik nützt nichts, wenn die wichtigste Zutat fehlt: Ein, oder besser mehrere Mitspieler. Da in vielen Fällen nicht immer sofort ein Kumpel mit passendem Equipment bereitsteht, können sich anschlußsuchende Modem-Spieler im *CompuServe*-Netzwerk zu einem Match verabreden. In dem eigens eingerichteten Forum *MTM Challange Board(s)* gibt es eine Datenbank mit Modemfreaks aus aller Welt. Nach verschiedenen Suchkriterien, beispielsweise der Telefonnummer, dem Namen oder dem gewünschten Spieletyp, spuckt die Datenbank potentielle Spielpartner aus. Via *CompuServe* schickt Ihr dann dem Wunschgegner eine Nachricht. Klappt alles, glühen zum verabredeten Zeitpunkt die Telefonleitungen um die Wette.

BattleTech geht On-Line

Auf der Nürnberger Spielwarenmesse kursierte ein Gerücht, das die Telefonfreaks unserer Redaktion aufhorchen ließ. So ist für die nahe Zukunft ein spezielles *BattleMech*-Szenario für das *GEnie*-Netz geplant. Morton Weisman, Chef der BattleMech-Firma **FASA**, bestätigte nicht nur die Information sondern hatte noch eine weitere Überraschung parat: Das *BattleTech*-Center kommt nach Deutschland. Bislang gibt es erst eine dieser High-Tech-Spielwiesen, und zwar in Chicago. In diesem Jahr werden jedoch nicht nur weitere Center in Amerika und Japan eröffnet, sondern auch in Europa. Fest geplant ist ein *BattleTech*-Center in London, ein weiteres auch in Deutschland. Als mögliche Standorte kommen Hamburg und Frankfurt in Frage. Zur Zeit verhandelt *FASA* noch mit möglichen hiesigen Partnern. Wir halten Euch in Sachen Online-BattleMech natürlich auf dem laufenden.

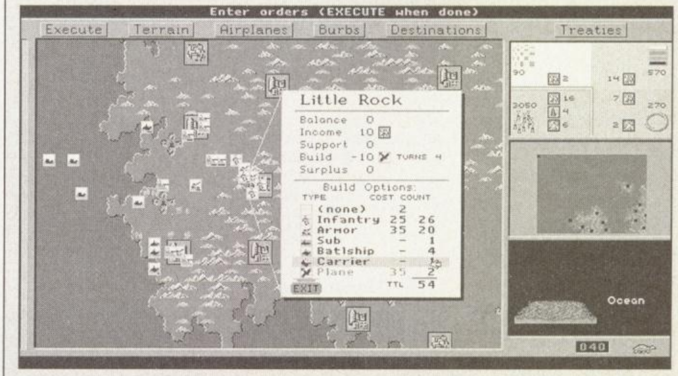


Kommt wahrscheinlich noch in diesem Jahr nach Deutschland: Das *BattleTech*-Center.

Für welche Spiele gibt's einen Partner

Hier findet Ihr die Liste mit den bekanntesten Spielen, für die Ihr in der passenden Datenbank des *CompuServe*-Systems einen passenden Partner suchen könnt. Wir haben uns aus Platzgründen für die 10 interessantesten Spieletitel beschränkt. In der Datenbank werden über 30 Programme aufgeführt.

Name	Genre
Falcon 3.0	Flugsimulation
Command H.Q.	Strategie
Empire	Strategie
Populous	Strategie
Global Conquest	Strategie
F-16 Combat Pilot	Flugsimulation
Go	Strategie
Tank	Panzersimulation
Vette!	Autorennen
Wordtris	Denkspiel



Wer einen Opponenten für *Global Conquest* sucht, ist in der *CompuServe*-Datenbank gut aufgehoben.

ArtNr.	Produkt		Amiga	PC
?:	3=PC3½; 7=Amiga			
2600?	1869	v	64,95	79,85
26013	A-Train	v		89,85
2603?	Abandoned Places	a	83,55	89,10
2586?	**Abandoned Places 2**	v	62,30	83,10
2604?	Aces Of The Great War	a	35,95	41,05
26053	Aces Of The Pacific	a		64,95
26063	Aces Of The Pacific - Mission	e		44,90
2608?	**Adventure Collection**	a	59,95	69,25
26103	Air Bucks	a		84,55
26113	Air Commander	a		69,25
26153	Air Warrior SVGA	a		90,65
2612?	Air, Land, Sea	a	85,85	82,10
2616?	Airbus A320	a	83,95	83,95
26173	Airline Transport Pilot	a		120,20
26183	Alone In The Dark	v		82,00
26193	Amazon	e		77,95
2620?	Amberstar	a	79,90	79,85
26213	American Tail	e		53,95
26223	Ancient Art Of War In The Skies	a		83,95
26247	Apidya	a	62,30	
26257	Aquatic Games	a	52,95	
2627?	Archer McLean's Pool Billard	a	46,95	62,95
26283	Armour Geddon	a		77,95
26297	Armour Geddon 2	a	59,85	
26307	Assassin	a	46,95	
2631?	ATAC	a	79,85	79,85
26323	AV8B Harrier Assault Jump Jet	a		65,95
2633?	B-17 Flying Fortress	a	83,10	89,95
26347	B.C. Kid	a	49,95	
26353	Balance	v		41,05
2636?	Bane Of The Cosmic Forge	a	65,95	68,30
2638?	Bard's Tale Construction Set	a	64,95	67,15
26393	Bard's Tale Trilogy (1-3)	a		82,10
2640?	Bat 2	v	68,30	77,95
2642?	Battle Chess 2	a	63,45	67,15
26433	Battle Chess für Win	a		82,10
2645?	Battle Isle Data	a	39,95	39,95
2991?	**Battle Team (Isle + Data)**	a	74,65	76,95
29923	**Battlechess 4000 SVGA**	a		64,95
25853	**Battletoads**	a		52,25
26467	Big Box 2	e	55,40	
26487	Bill's Tomato Game	a	59,95	
2649?	Birds Of Prey	a	75,15	82,10
2650?	Bitmap Brothers Vol. 1	a	64,95	55,95
2584?	**Bitmap Brothers Vol. 2**	a	52,25	48,95
26517	Black Crypt	a	55,40	
25667	**Body Blows**	a	52,25	
2652?	Buck Rogers 2	v	99,95	79,85
2654?	Bug Bomber	a	53,95	59,95
2655?	Bundesliga Manager Profess. 2.(	v	62,95	62,95
26563	Burning Steel	v		79,85
25833	Buzz Aldrin's Race Into Space	a		82,45
2658?	Caesar	e	74,60	66,85
26603	Captive	a		67,20
26613	Car & Driver	a		72,85
2662?	Carl Lewis Challange	a	52,25	72,45
26643	Carriers At War	e		69,85
2665?	Castles 1	a	74,65	67,15
26673	Castles 1 Data Disk	a		33,45
2666?	Castles 2	v	68,65	74,65
2668?	Castles of Dr. Brain	v	67,15	84,55
2669?	Catch'em	a	57,45	56,95
26743	Chuck Yeager's Air Combat	v		74,65
2675?	Civilization	v	74,95	86,85
26763	Comanche	a		83,95
2678?	Conquest Of The Longbow	a	68,30	74,65
2990?	**Conquestador**	v	74,65	64,95
2996?	**Conquestador Data Disk**	v	37,30	34,85
2679?	Contraptions	a	41,05	39,95
2681?	Cool World	a	59,90	72,95
26827	Covert Action	a	79,65	
2683?	Crazy Cars 3	a	54,85	68,65
2684?	Creepers	a	62,30	83,95
26853	Crisis In The Kremlin	a		81,85
2686?	Cruise For A Corpse	v	59,95	59,95
2688?	Curse Of Enchantia	a	73,90	73,90
26893	**CyberRace**	v		83,95
26917	Cytron	a	55,40	
2692?	D-Generation	a	40,95	41,95
2694?	Daily Sports Cover Girl Poker	a	53,95	59,70
26953	Dark Half	e		59,70
26973	Dark Queen Of Krynn	a		79,85
26993	Darklands	a		97,95
2698?	Darkseed 1.5	a	74,65	74,85
2701?	Das Schwarze Auge	v	72,95	74,85
2702?	Daughter Of Serpents	v	74,85	72,95
27033	David Leadbetter's Golf	e		89,60
2704?	Death Knights Of Krynn	v	68,30	61,45
2706?	Der Patrizier	v	64,95	77,95
25657	**Desert Strike**	a	59,45	
27083	Die Kathedrale	v		82,00
25813	**Dogfight**	a		94,95
2712?	Double Dragon 3	a	50,95	59,70
2997?	**Dream Team**	a	67,15	64,95
2714?	Dune 2 - Battle For Arrakis	v	55,40	59,95
2715?	Dungeon Master	v	59,95	59,95
27167	Dungeon Master + Chaos S	a	59,85	
2717?	Dynablaster	a	59,95	61,45
2718?	Dynatech	a	52,95	64,95
2580?	**Eishockey Manager**	v	69,25	74,65
2722?	Elvira 2: Jaws Of Cerberus	v	47,95	47,95
2723?	Elysium	v	52,95	65,95
2724?	Epic	a	63,85	72,95
2998?	**Erben des Throns**	v	74,65	72,85
25963	**Eric The Unready**	e		67,15
2725?	Espana 92	a	80,55	70,85
2727?	Euro Soccer	a	52,25	52,25

ArtNr.	Produkt		Amiga	PC
?:	3=PC3½; 7=Amiga			
2730?	Eye Of The Beholder 2	v	77,95	77,95
27313	F-117A Nighthawk	a		89,95
2732?	F-15 Strike Eagle 2	a	74,95	85,85
27333	F-15 Strike Eagle 3	a		88,95
2734?	F-19 Stealth Fighter	a	85,85	97,05
27353	Falcon 3.0	a		86,85
27363	Falcon 3.0 Campaign Disk 1	a		52,95
2738?	Fantastic Worlds	a	71,95	77,95
2740?	Fire And Ice	a	46,95	55,95
2741?	First Samurai	a	37,25	60,85
2742?	Flight Of The Intruder	v	53,70	94,00
25647	**Fly Harder**	a	62,30	
2743?	Formula One Grand Prix	a	74,95	88,85
27443	Front Page Sports Football	e		64,95
2745?	Gateway To The Savage Frontie	v	69,25	67,15
27463	Global Conquest	a		89,85
2747?	Global Effect	a	68,30	68,30
2748?	Gobliiins 1	v	65,95	59,90
2749?	Gobliins 2	v	68,30	82,00
27523	Grand Prix Unlimited	a		65,95
2754?	Great Courts Tennis 2	a	59,95	69,85
2755?	Gunship 2000	a	77,95	86,85
27563	Gunship 2000 Scenario Disk	a		52,95
27573	Guy Spy	a		70,85
27587	Hägar der Schreckliche	v	55,40	
2579?	**Hannibal**	v	69,25	83,10
27593	Hardball 3	e		59,85
2760?	Harpoon 1.2.1	a	85,85	82,10
2761?	Harpoon Battleset #4	a	37,30	33,45
27623	Harrier Jump Jet	a		88,95
2764?	Heart Of China	v	68,30	74,65
27663	Heroes Of The 357th	a		74,65
2767?	Hexuma	v	74,95	74,95
2768?	Hired Guns	a	62,30	79,95
2769?	History Line 1914-1918	v	77,95	77,95
27703	Hong Kong Mah Jong	e		63,85
2771?	Hook	v	64,95	75,15
27753	Inca	v		89,85
2777?	Indiana Jones III	v	61,45	74,65
2778?	Indiana Jones IV	v	77,95	83,95
2780?	Ishar - Legend Of The F.	v	85,05	70,95
27827	Jaguar XJ220	a	52,25	
2784?	John Madden Football	a	56,95	58,85
2578?	**Jonathan**	v	83,10	83,10
25773	**Jordan In Flight**	a		82,10
2785?	Kaiser	v	88,85	88,85
2786?	KGB	v	59,95	59,95
27877	Kid Gloves 2	a	55,40	
2789?	King's Quest 5	v	68,30	77,95
27923	King's Quest 6	v		79,85
2793?	Knights Of The Sky	a	85,85	50,70
27943	Laura Bow 2 - Dagger Of Amon	v		64,95
27957	Leander	a	55,40	
27963	Leather Godesses Of Phobos 2	v		83,95
27977	Legend	a	55,40	
2798?	Legend Of Kyrandia	v	64,90	65,95
2799?	Legends Of Valour	v	74,85	77,95
2802?	Leisure Suit Larry 5	v	59,95	64,95
2803?	Lemmings 1	a	54,65	64,90
2805?	Lemmings 1 Data Disk	a	41,85	47,80
2807?	Lemmings 1 Data Stand Alone	a	54,65	61,45
2804?	Lemmings 2 - The Tribes	a	65,95	77,95
28093	Lethal Weapon	a		62,95
2576?	**Liberation - Captive 2**	a	55,40	62,30
28107	Links	a	59,95	
28113	Links 386 Pro	a		89,85
	Links div. Courses, je	e		41,05
25907	**Lionheart**	a	52,95	
2814?	Locomotion	v	54,85	60,85
2815?	Lord Of The Rings	v	65,95	74,65
28163	Lord Of The Rings 2	a		68,30
25897	**Lotus Compilation (1,2,3)**	a	55,40	
2819?	M1 Tank Platoon	a	74,95	83,95
2821?	Mad TV	v	62,95	77,95
2822?	Mad TV Data	v	23,95	23,95
28233	Magic Candle 2	a		72,45
28243	Magic Candle 3	e		69,85
28273	Mantis XF5700	a		97,95
28283	Mario Andretti's Racing Ch.	a		67,15
29933	**Mario Teaches Typing**	a		67,15
2575?	**McDonald Land**	a	52,25	48,95
28303	Mega Lo Mania	a		75,15
28317	Mega Lo Mania + First Samurai	a	56,95	
28327	Mega Mix	e	59,85	
2833?	Mega Sports	a	54,85	64,85
28387	Microprose Master Golf	a	79,65	
2839?	Might & Magic 3	a	64,95	77,95
28413	Might & Magic 4	a		77,95
28423	Millenium 2 - Return To Earth	a		77,95
2843?	Monkey Island 1	v	65,95	77,95
2844?	Monkey Island 2	v	82,00	77,95
28473	NFL American Football	a		70,95
25887	**Nick Faldo's Championship (**	a	83,10	
2848?	Nigel Mansell's World Cha.	a	52,95	59,95
28497	No Second Prize	a	48,95	
2850?	No. 2 Collection	v	64,95	77,95
28523	Paladin II	a		72,45
28533	Patriot	a		72,95
2854?	Perfect General	a	71,95	77,95
2855?	Perfect General Data Disk	a	41,95	41,95
2856?	PGA Tour Golf Courses	a	46,20	33,45
28573	PGA Tour Golf für Win	a		46,20
2858?	PGA Tour Golf Plus	a	61,45	68,30
2859?	Pinball Dreams	a	54,65	53,95
28607	Pinball Fantasies	a	54,85	
29957	**Piracy On The High Seas**	e	69,25	
2861?	Pirates	a	56,95	56,95
2862?	Plan 9	a	72,85	95,65
28633	Planet's Edge	v		77,95
2864?	Police Quest 3	v	59,95	65,95
2865?	Pools Of Darkness	v	60,80	95,95
2868?	Populous 2	v	61,45	72,95
28697	Populous 2 Challenge Disk	a	29,85	
28707	Populous 2 Plus	a	69,25	
25953	**Power Pack 2**	a		59,95
2871?	Powermonger	a	67,15	71,95
28727	Powermonger Data Disk	a	29,85	
28747	Premiere	a	55,40	
2875?	Prophecy Of The Shadow	v	69,25	79,95
2877?	Push Over	a	62,95	62,95

Bestelltelefon:
089 - 32 90 99 81
Fax: 089 - 32909990

ArtNr.	Produkt		Amiga	PC
?:	3=PC3½; 7=Amiga			
29117	Putty	a	52,25	
28793	Quest For Glory 2	a		82,00
28803	**Quest For Glory 3**	v		64,95
2882?	Railroad Tycon	a	74,95	83,95
2884?	Rampart	a	52,95	65,95
2885?	Reach For The Skies	a	55,40	62,30
2887?	Red Baron	v	56,95	65,95
28883	Red Baron Mission Disk 1	e		47,95
28913	Rex Nebular	a		79,85
25743	**Ringworld - Revenge Of The I**	a		69,25
2892?	Rise Of The Dragon	a	114,95	82,00
2893?	Risky Woods	a	58,05	58,05
28947	Road Rash	a	52,95	
2897?	Rome AD 92	a	64,95	74,65
2898?	Scenario	v	59,95	65,95
28993	Secret Weapons Of The Luftwaf	e		77,95
29003	Secret Weapons: DO-335	e		34,90
29013	Secret Weapons: HE-162	e		34,90
29023	Secret Weapons: P-38	e		29,90
29033	Secret Weapons: P-80	e		29,90
2904?	Sensible Soccer 92/93	a	46,95	55,40
29057	Shadow Of The Beast 3	a	59,85	
25943	**Shadow Of The Comet**	v		90,00
2906?	Shadowlands	v	65,95	61,45
29073	Sherlock Holmes	v		79,85
2908?	Shuttle	v	55,40	128,25
29093	Siege	e		59,90
29943	**Siege: Dogs Of War (Data Disl**	e		44,75
2910?	Silent Service 2	a	74,95	74,95
2912?	Sim Ant.	v	87,95	87,95
2913?	Sim City & Populous	a	69,95	72,95
2914?	Sim City Arch. 1	a	36,95	36,95
2915?	Sim City Arch. 2	a	36,95	36,95
2916?	Sim City Terrain Editor	a	36,95	36,95
2917?	Sim Earth	v	95,65	82,00
29183	Sim Life	v		83,10
29197	Sky Cabbie	a	55,40	
2920?	Space Crusade	a	59,95	67,15
2572?	**Space Hulk**	v	76,15	84,15
2922?	Space Quest 4	v	59,95	65,95
29233	Space Quest 5	a		64,95
29243	Space Shuttle	v		109,35
25933	**Spaceward Ho!**	v		79,85
2925?	Special Forces	a	74,85	83,85
29263	Spellcasting 301	e		59,95
29273	Spellcraft - Aspects Of Valor	v		72,95
29283	Spelljammer	e		64,95
2929?	Sports Collection	a	59,95	65,95
2571?	**St. Thomas**	v	69,25	83,10
29303	Star Control 2	a		64,95
29313	Star Legions	e		68,95
29323	Star Trek	v		74,90
29333	Starflight 2	a		62,95
2935?	Steel Empire	a	74,65	74,65
2999?	**Steigenberger Hotelmanager**	v	52,25	52,95
2937?	Strategy Masters	a	65,95	71,95
2938?	Street Fighter 2	a	52,95	59,85
29393	Strike Commander	a		84,15
25703	Strike Commander Speech Pacl	a		44,75
25983	**Stunt Island**	e		86,95
29423	Summer Challenge	e		59,95
29437	Super Hero	a	62,30	
2944?	Super Tetris	a	68,30	74,95
25663	Take A Break - Pinball f. Win	e		52,25
29453	Task Force 1942	a		88,95
26727	The Chaos Engine	a	48,95	
25923	The Complete Chess System	v		89,55
2587?	The Greatest (3er-Sammlung)	v	59,70	67,15
2772?	The Humans	a	52,95	52,95
27763	The Incredible Machine	a		64,95
29463	The Legacy	a		89,85
29473	The Summoning	a		68,30
29483	Theatre Of War	a		74,65
2949?	Their Finest Hour	a	65,95	65,95
2950?	Their Finest Hour Mission	a	29,90	29,90
2569?	**Transarctica**	a	55,40	55,40
2951?	Treasures Of The Sav. Frontier	v	76,10	79,85
25973	Trivial Pursuit Deluxe	a		64,95
29527	Troddlers	a	52,25	
2953?	Trolls	a	57,45	55,95
2563?	**UGH!**	a	52,25	52,95
2954?	Ultima 6	a	59,90	44,75
29553	Ultima 7 - Die schwarze Pforte	v		79,95
29563	Ultima 7 - The Black Gate	a		74,65
29573	Ultima 7 Data: Forge Of Virtue	a		38,95
25733	**Ultima 7/2 - Serpent Isle**	a		84,15
29583	Ultima Trilogy 2 (4,5,6)	a		65,95
29593	Ultima Underworld	a		72,95
29603	Ultima Underworld II	a		72,95
29623	V For Victory	a		65,95
25913	**V For Victory 2: Velikiye R.**	e		74,65
29667	Walker	a	62,30	
2967?	Waxworks	a	59,95	59,95
2970?	Ween	a	69,95	86,95
2568?	**Whale's Voyage**	v	69,95	69,25
2971?	Willy Beamish	v	67,20	74,65
29733	Wing C.2 Special Operat.1	a		38,95
29743	Wing C.2 Special Operat.2	a		38,95
29723	Wing C.2 Speech Accessory Pa	a		38,85
2975?	Wing Commander 1	v	77,95	44,75
29763	Wing Commander 1 Deluxe	a		77,95
29773	Wing Commander 2	v		79,95
2978?	Winter Challenge	a	59,95	59,85
29793	Winzer	v		72,95
29803	Wizardry VII: Crusaders	a		86,95
2981?	Wizkid	a	54,65	64,95
2599?	**WWF European Rampage**	a	67,15	64,95
29853	X-Wing	a		86,95
25673	**Xenobots**	a		76,15
2986?	Zak McKracken	v	59,95	59,95
29877	Zone Warrior	a	58,85	
29887	Zool	a	52,25	
2989?	Zyconix	a	38,95	47,95

	PC-Mäuse & -Joysticks	
14019	SoundGalaxy NX II dt.	229,-
14041	SoundGalaxy NX Pro dt.	288,-
14040	SoundGalaxy NX Pro 16	430,-
14042	SoundGalaxy Audio Board	387,-
10501	Audio Blaster Junior	116,-
10658	Audio Blaster 2.5	202,-
10662	Audio Blaster PRO 4	346,-
10900	SoundBlaster 2.0	173,-
11591	SoundBlaster PRO Basic	284,-
11595	Soundblaster PRO Standard	335,-
11594	SoundBlaster 16	484,-
14001	PortBlaster	262,-
14008	WaveBlaster	331,-
	PC-Mäuse & -Joysticks	
11456	Super Mouse MS-komp.	21,-
13591	QuickShot QS-113	20,-
10095	QuickShot QS-123	21,-
12020	QuickShot QS-146 Intruder 5	61,-
12021	QuickShot QS-151 Aviator 5	72,-
12022	Competition Pro PC	82,-
	Disketten & Laufwerke	
10077	1,2 MB Marken-LW 5¼ Zoll	115,-
10079	1,44 MB Marken-LW 3½ Zoll	99,-
10002	MF2-DD 720 KB 3½ 10 St.	9,-
10012	MF2-HD 1,44 MB 3½ 10 St.	15,-
10011	MD2-HD 1,2 MB 5¼ 10 St.	6,-
	Interface- & Grafikkarten	
10887	2xSer./2xPar./Game	29,-
10901	Game-Karte mit 2 Ports	9,-
10081	Genoa 7900 1280x1024 1 MB	223,-
10288	SpeedStar 24X 1 MB	332,-
14027	SpeedStar Stealth 24	366,-
10192	VGA 16/1MB ET-4000 HiColor	194,-
	Festplatten	
10492	ST-3120A 107 MB IDE 15ms	430,-
10955	ST-3144A 130 MB IDE 16ms	521,-
10147	ST-3283A 245 MB IDE 12ms	783,-
13633	AC-2120 125MB IDE 18ms 32k	565,-
24112	AC-2170 170MB IDE 14ms 32k	544,-
13634	AC-2200 212MB IDE 14ms 64k	698,-
24113	AC-2340 341MB IDE 14ms 64k	1080,-
10342	CP-30104 121 MB IDE 19ms	515,-
10469	CP-30174 170 MB IDE 17ms	560,-
14039	CP-30254 251 MB IDE 14ms	828,-
	CD-ROM-Laufwerke	
10823	Mitsumi CD-ROM intern 400ms I	497,-
10510	Sony CD-ROM intern 320ms SCS	923,-
14046	SoundGalaxy CD-Kit Panasonic	553,-
14047	SoundGalaxy CD-Kit Mitsumi	525,-
	SIMMs	
10121	SIMM 256k x 9 - 70 ns	23,-
11433	SIMM 1 MB x 9 - 60 ns	66,-
10073	SIMM 1 MB x 9 - 70 ns	66,-
10226	SIMM 4 MB x 9 - 70 ns	290,-
	Monitore	
11029	14" VGA-Col 1024x768	493,-
13782	14" VGA-Col 1024x768ni MPR	623,-
10096	14" Multi 1024x768ni	619,-
10544	15" Multi 1280x1024ni MPR2	916,-
	Drucker	
10465	HP DeskJet 550 Color	1312,-
10029	Stylus 800 dt.	814,-

e = engl. Version; a = engl. Version mit dt. Anleitung
v = komplett deutsche Version

Fordern Sie unsere Komplettpreisliste mit ca. 1000 Hard- & Software-Produkten und PCs mit Vorort-Garantie an: per Telefon, Brief oder Faxabruf

089-329099-12 & -18

Preisänderung, Druckfehler und Irrtum vorbehalten. Preise kalkuliert vor 4 Wochen. Anderungen möglich, bitte ggf. Preis für Neuheiten telefonisch erfragen!

Versandzentrale (9 - 12 & 13 - 18 Uhr):
A3 Computer GmbH
8046 Garching, Schleißheimer Str. 92
Tel.: 089-32909981, Fax: 089-32909990

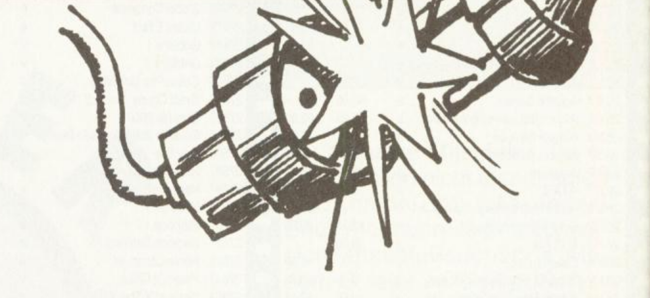
Lieferung gegen Nachnahme oder Vorauskasse.
Versandspesen BRD: 9,50; Ausland (Vorauskasse): 42,-

Abhol-/Bestellcenter mit Lager:

1000 Berlin 51, Markstr. 6, Am Schäfersee
Tel.: 030-4559502, Fax: 030-4554283
O-1040 Berlin, Friedrichstr. 128
Tel.: 2827079
O-4020 Halle, Universitätsring 7
Tel. & Fax: 23563
4010 Duisburg, "Lenzen", Weseler Str. 9
Tel.: 0203-4061515, Fax: 0203-4061615
5000 Köln, Zülpicher Str. 182
Tel.: 0221 - 428153, Fax: 0221 - 415995
6000 Frankfurt 71, Bruchfeldstr. 34
"Niederräder Bücherstube"
Tel.: 069-6787236, Fax: 069-679612
7000 Stuttgart 1, Rotebühlplatz 30
Tel: 0711 - 628371, Fax: 0711 - 613369
8000 München 80, Steinstr. 3
Tel: 089-6886846, Fax: 089-6886847
8046 Garching, Schleißheimer Str. 92
Tel.: 089-32909964, Fax: 089-32909986

A3

KONTAKT



Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Juli-Ausgabe** (erscheint am 16. Juni '93): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 6. Mai '93 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **August-Ausgabe '93** (erscheint am 14. Juli '93) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Verkaufe für C-64: Floppy 1541 (100 DM), Final Cartridge 3 (35 DM), Tel. 09820/461, Martin verlangen

Verk. C64 II, Floppy II, Drucker MPS 1230, 97 Disks, Final Cartr. III, Action Cart., 3 Joysticks, Maus, Mastertext plus und viel Zubehör, Preis VS, Tel. 06691/5577

Verk. C64-Spiele zu Spottpreisen! Z.B. Dragon Wars 15 DM, Coquestador 25 DM, Pirates 20 DM und noch viele mehr. Nur telefonisch! Tel. 09187/8335, nach Harald fragen

Verk. C64 II mit Reset-Schalter, Modulnetzteil u. Floppy 1541 II m. 38 orig. Spielen: z.B. Zak, Rodland, usw., nur zusammen. Die restl. Spiele bekommen Sie mitgeteilt, Preis n. Vereinbarung, Tel. 06436/7856

Verk. C128 (voll C64-komp.), Disk-LW 1571, Disks + Box, Joysticks, Maus, Software, div. Bücher, Zeitschriften, Tel. 030/5415978

Verk. C64 mit Floppy 1541 II, nw. Spiele, Leerdisks, Abdeckung, 2 Joysticks, Diskbox, Ab., VB 400 DM, Tel. 06465/7738 Sascha Beinemann, Hangstr. 25, 3565 Breidenbach

Verk. ältere und neue Spiele für C64. Liste gratis bei G. Hall, Postfach 36, A-1108 Wien

Suche dringend die Originale von 2400AD, Centauri Alliance, Wizards Crown (Rollenspiele) sowie Robot Rascals (Familienspiele), nur Disk! Tel. 06151/893555, Arno Birner

Suche die Adventures Perry Mason, Nine Princes in Amber, The Hobbit sowie die Strategiespiele Proj. Firestart + Six-Gun Shootout (Originale), Tel. 06151/895159 Jürgen

Verk.: C64, Floppy, Datasette, 2 Joysticks, 1 Multifunkt. Modul, Disk. Locher, Maus + Pad, Literatur, über 300 Spiele auf Disk u. Kass., zus. 600 DM, Tel. 0341/4418583

Verkaufe C64 II + Floppy 1541 II, 30 Disks, Datasette, 30 Kassetten und einen Farbmonitor, 1 Joystick, alles für 500 DM, Tel. 0911/505029

Suche dringend für C64 Champs. of Krynn, Tel. 06203/82257, 6803 Edingen

Halt! Verkaufe C64 + Floppy 1541 II + Monitor 1802 + 3 Joysticks + div. Orig. für 475 DM (VB), Tel. 0221/387111

Verk. C64 II + Floppy II und Farbmonitor, 5 Diskbox, 3 volle, 2 leere Boxen + Action Replay V5, 2 Joys + Superspiele, z.B. Final F., Rolling R., Blues B. für 599 DM VB, alles Superzustand, Tel. 05251/74805

Suche alte Grafik-/Text-Adventures, z.B.: Gruds in Space, Critical Mass, Masquerade, Mask of the Sun, Perry Mason, Dragonworld, The Institute, u.a., Tel. 089/3111860

Suche Datasette für C64, zahle bis zu 40 DM, Zuschriften an: J. Wolf, Virchowstr. 7, O-7144 Schkeuditz

Halt! Verkaufe Klassiker für C64/C128. Über 40 Originale zu günstigen Preisen abzugeben, Tel. 06035/1791

Halt! Verkaufe Klassiker für Amiga. Über 30 Originale zu günstigen Preisen abzugeben, Tel. 06035/1791

Verk. PD z. Selbstkostenpreis, über 350 Disks, gebrauchte Originale, kostenloser PD + orig. Katalog bei: D. Peter, Weingartenstr. 2, W-7135 Wiernsheim 4

Suche dringend Am. Spiderman! (Poster), R-Type, X-Out, zahle gut, o. tausche gegen Turtles 1, Turtles 2, Down at the Trolls, Mega-Pack, Tel. 09472/403, ab 14 Uhr

Verkaufe gut erhaltenen 9-Nadel-Drucker Star NG-10 m. seriellem Interface zum Anschluß an C64: Angebote schriftl. an: M. Kossmann, Gartenstr. 54, 4100 Duisburg 11

Verkaufe Originale: Bard's Tale 1/2, Elite, Ultima 1/3/4, Wizards Crown, Pirates, Pawn, Alt. Real 1, Zork 1, Angebote schriftl. an M. Kossmann, Gartenstr. 54, 4100 Duisburg 11

Verkaufe Commodore 64, Farbmonitor 1802, Tastatur, Floppy 1571, Floppy 1541 II, Drucker MPS 803, Datasette DR 1535, VB 1100 DM, ab 14.00 Uhr, versch. Spiele. Bitte Liste anfordern, Tel. 06042/4383 ab 14 Uhr

Hilfe! Ich suche einen Tauschpartner für C64. Datasetten oder Disketten. Habe Games wie Zak McKracken, Manic Manision, usw. Schreibe 100 % zurück. Bitte Liste! Virag Christian, Platz der Menschenr. 2, A-8600 Bruck an der Mur

Verkaufe C-128D mit Hard- u. Software für 1500,-- DM (NP = über 2500 DM)! Tel. 05241/48905 (ab 18 Uhr)

Suche dringend TV-Sports Basketball und TV-Sports Football, zahle 10-15 DM pro Game, Tel. 04956/3817 (fragt nach Ralf)

Kaufe ältere Rollenspiele/Adventures: Galdregon's Domain, Realms of Darkness, Alternate Reality 2, Nippon, Rogue, Fire King, Gemstone Warrior, Shadow Keep, Carsten, Tel. 05832/305

Stop! Verkaufe Originalspiele C64/128 von 10,00 DM bis 30,00 DM, z.B. Manchester u. Europe Italy 1990, Grand M.S., Slam Dunk - 22 Spiele, als Paket 220,00 DM, Tel. 02261/74969

Verk. C64, Floppy 1541 II, 2 Joysticks, Computertisch (B114, T48, H 72 cm), 3 orig. Spiele, Literatur, Gesamtpreis 450,-- DM, O-Dresden, Tel. 0161/7231261

Verk. C64, 1541, Datasette, Final C 3, orig. Spiele, Hefte für C64, 9-Nadel-Drucker, Preis nach VB, bin ab 17 Uhr unter Tel. 08141/7846 zu erreichen (Markus)

Amiga

Verk. A2000, 3 MB, 2 LW 3,5, PC/XT-Karte inkl. 5,25 LW, Monitor 1084 S, Bücher, Soft, Maus, Joystick, Preis VB, Tel. 08081/4429 (Thomas)

WK II Simulationen z.T. mit deutscher Anleitung, 10 Stück, nur komplett, DM 200, ca. 100 ASM + Powerplay-Hefte DM 50, Tel. 08341/12262

A2000 (2.05) + Mon. + 3 MB + 52 MB HD + Blizzard (14 MHz + 2,5 MB) + 3 LW + Software nur 2000 DM, 100 % o.k., auch Einzelverkauf, Tel. 089/3135210 - Stefan

Verk. Amiga, orig. Midwinter, Cadaver, Bat 2, Bloodwych, Hero Quest + Erw. Disk je 40 DM, Dick Tracy, Swiv je 30 DM, Tel. 05472/3377, Axel

Kaufe Amiga-Originale mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Biete EOB 1, Battle Isle + Data, Gr. Courts 2, Pirats, Buck Rogers 1, suche Alone i. the Dark, Historyline, Darkseed, Fire + Ice, J. Steglich, Bergstr. 8, 8802 Weihenzell, Tel. 09802/8500

Orig. OSA, Railroad T., Intrüder, Lemmings + Data, Their Finest Hour, M1 Tank Platoon, Special Forces, Robosport, Realms, Winzer, Supremacy, Black Gold, Budokan, Tel. 06542/22160

Verk. A2000D, 1084S, Turbokarte, 2 FD, Easy Amos, B. C. Kid, Lemmings 2 Demo, Lotus 3 Demo, Goblins 2 Demo 1200 DM, Tel. 06842/536220, Jens

Verk. orig.: Silent Service 2, F1GP, Railr. Tycoon, F-15 2, F-19, Ultima VI, je 40 DM u. Intruder, Real Storm Rising, je 30 DM, Oil Imperium (15 DM), Tel. 089/3105332

Verk. A500, 1 MB, Mon. 1084S, Maus & Mauspad, 2 Joysticks, Diskboxen, Amiga Jokers u. Power Plays, Orig. z.B. Formula One GP, SSII, Railr. Tycoon, VHB 1500 DM, Tel. 089/3105332

A2000 Highscreen-Farbmonitor, Stereoton, 2. Laufwk., 3,5 Zoll, 100 Disketten, 2 Joysticks u. Dynablaster + 4 Playeradapter, 1 J. alt, gg. Höchstgebot, Tel. 07127/50420

Verk. Pirates, Powerm., M. & M. 2, Timebandit, Overrun, Strikefl., Blood M., OMS 2, B. T. 2, Flood, Universe 3, 688 A. Sub und einige Infocoms, Tel. 0721/859677

Verk. A2000 + Mon. 1084, 2. LW, Maus, 4 Joys, 140 Disks + Zubehör (Diskboxen, div. Literatur, etc.) nur kpl. für 1000 DM, Tel. 07257/3945 (ab 16.00 Uhr)

Verkaufe Originale: Das schwarze Auge, Gods, Kings Quest 5, Rise of the Dragon, Magic Pockets, Powermonger, Turrican 2, jeweils 40 DM, Tel. 02871/46124

Verk. A-500, 1 MB, 2. LW, Stereo-Farbm. 1084 S, + Programme + Spiele + Mouse + Joyst. + Disks + 6 Bücher & Fachliteratur + vieles mehr. Alles Topzustand!! VB 1200 DM, Tel. 02174/30462

Suche Wirtschafts- und Strategiespiele sowie Pirates (deutsch). Listen an: Thorsten Weber, Wiesenstr. 60, 7171 Michelfeld

Verk. orig. Preist. ab 5 DM. Liste bei Wolfgang Biersack, Leopoldstr. 17, 8590 Marktredwitz, Tel. 09231/4204

Ich verkaufe für Amiga: Sidmon 2 (Musikprog.) 1869 (Handelsspiel) je 40 DM, Graffithiman 15 DM, Gauntlet III 30 DM, andere Amiga-Spiele NES-Spiele, Stück 20 DM oder Tausch, TV-Adapter 15 DM, Buß Christa, von Bodelschwingstr. 11, 5000 Köln 80

Verk. Red Baron 40 DM, Indy 500 30 DM, Midwinter 25 DM, Chaos + Dungeon Master 35 DM, E. H. Int. Soccer 20 DM, zus. 120 DM, Tel. 02402/73815

A500, 1 MB, 2 LW, Monitor CM8833, Joystick, Maus, 500 Disk, 400 Programme, Preis 850 DM, Tel. 030/6095061, nach 17 Uhr

Amiga 500 mit 1 MB (und Uhr), Farbmonitor, zweitem Laufwerk, 4 Joysticks & neue Maus, alles mit Papieren & Verpack. für 900 DM, Mathias, Tel. 040/3895272, alles 100 % o.k.

Suche für Amiga das Spiel "Shoot em up Construcktion Kid" in deutsch mit Anlt., auch Kopie, zahle gut, Angebote bitte an: Torsten Mund, Feldstr. 1 E, 4230 Wesel 13

Verk.: Monkey Island I, Great Courts I, Nebulus I, 688 Attack Sub, Harpoon, Lotus I, Blue Max je 25 DM, Porto + NN extra. Stefan Gibbert, Brautrockstr. 19, 5584 Bullay

Verk. Freezer Super 4, Modem 2400 Baud, ruft an bei Tel. 07473/21243

Verkaufe für Amiga: Indiana Jones 4, Wing Commander (je 50 DM, Originale im 1A Zustand) sowie Speichererweiterung auf 1 MB (40 DM), Tel. 09820/461, Martin verlangen

Verkaufe meinen Restbestand cirka 20 Spiele, Tel. 08165/3100, ab 17.00 Uhr

Verk. Amiga 500 mit Monitor + Spielen, Topzustand, VHB 750 DM, Hüttl Helga, Am Bergh. Hof 49, 7000 Stuttgart 31, Tel. 0711/860732

Über 500 Tips, Tricks und Cheats auf einer Disk + 1 Topgame für 10 DM Vorkasse bei Maik Gräbert, Fuchsbergstr. 16, O-3304 Gommern

Verkaufe Amiga 500, Monitor 1084 S, 2 LW, 1 MB, 22 Spiele, z.B. Wing Commander, Lotus 3, Sensible Soccer für 1600 DM, Tel. 08803/3222

Verk. orig. Gremlins 2, Simpson für je 45 DM u. Indiana Jones III für 40 DM, Tel. 07774/7913

Verk. A500 + 1084S Monitor + Citizen Swift, 24 Nadeldrucker + diverse Sachen: Joystick, Disketten, Bücher u.s.w. für ca. 2200 DM, Neupreis ca. 3800 DM, Tel. 05130/4647

Verkaufe Fire and Ice, Lotus III, beide Power Play, besonders empfehlenswert, Preis je 40 DM, Tel. 04664/430, ab 15.00 Uhr

Verk. orig. BC KID 30 DM, Indy 4 40 DM, Lotus 3 35 DM, Legend o. Kyrandia 40 DM u. f. Mega Drive: Bareknuckle 20 DM, Tel. 04131/51651, ab 18.00 Uhr

Kostenlos erhält jeder das PD-Spiel Diplomacy und Infos über das gleichnamige Postspiel, der mir eine Leerdisk schickt, Markus Fahß, W.-Kamm-Str. 10, 5040 Brühl

Verkaufe Amiga orig., z.B. Fate, 1869, Falcon, u.a., VB, Tel. 06826/81506

Verk. gepflegten Amiga 500, 1 MB Speichermonitor, Textverarbeitungsprogramm, 2 Joy., 100 Disketten und viel Zubehör für 1000 DM. Ruf doch mal an, Tel. 06701/3965

Ich suche Monkey Island 2 oder Loom, suche aber auch Zak McKracken und Maniac Mission, Michel Brian, Tel. 06126/52508

Verk. A500, 3 MB, 2 LW, Mon. 1084S, Festpl., 50 MB, Umschaltpl. 1.3, 2.0, Anwenderprg., Fachbücher + TV-Tuner, Top Zustand, VB 2700, Tel. 08106/33511, Fax: 08106/4004

Verk. Amiga-Software DPaint IV, nur 180 DM u. andere Softw., alles Originale und 30 Originalspiele von 60 bis 5 DM, Tel. 08106/33511

Verkaufe kaputten Amiga 500 mit Farbmonitor und viel Zubehör für ca. 300 bis 400 DM. Gebote an: Stephan Detrois, Merler Allee 42 A, 5300 Bonn 1, Tel. 0228/250671

Verk. Amiga 2000, 1 MB, 1084S Farbmon., Maus, PC-Emulator, Handbücher und viele original Spiele für 1600 DM! Tel. (ab 17.00 Uhr) 09343/1840 (Stefan)

Verkaufe orig. RVF Honda, Chambers of Shaolin, Indianapolis 500, Starflight, Powermonger, Centurion Defender of Rome, Sensible Soccer, ab 10 DM, Tel. 06151/22317

Verkaufe günstig wegen Systemaufgabe: Apidya 25 DM, Might & magic III 25 DM, Fire and Ice 25 DM, Lure of Temptress 25 DM, Elvira II 30 DM, Tel. 04281/8337

Biete günstig neueste Amiga-Software. Liste anfordern bei: Bernd Meyer, Parkstr. 4, 2865 Ritterhude-Platjenwerbe, Rückporto bitte beilegen

Verk. Amiga 2000, 2 LW, 8833-2 Monitor, Quantum 52 MB Festplatte, 3 MB, 25 MHz Turbo, orig. Software, Zubehör, ca. 1 Jahr alt, NP 4000 DM, VHB 2800 DM, Tel. 07621/43303

Verk. A500 mit 1,5 MB, TV-Mod., 2 Joysticks, 1 Maus, Diskettenbox mit über 100 Disketten, Schutzhaube, Zeitschriften für 900 DM, alles 100 % o.k., Tel. 040/6916148 (Mi-Fr ab 16.00 bis 19.00)

Verk. für Amiga Blizzard Turboboard 14 MHz, 1 MB Fast-RAM 250 DM, Epic 50 DM, zus. 270 DM, Pörner, Tel. 0341/66355

Verk. BM-Prof., Railroad Tycoon, Indy 3, PGA-Tour-Golf, u.v.m. je DM 30. Marco Rullkötter, Kleines Heenfeld 19, 4983 Kirchlengern

Sim Ant, Kni. o. sky, Micropro. Golf, Convert Action 55, Think Cross, Puzznic DM 35, Arkanoid 2, Block out, Poker, Italy '90, Toyota C. GT4, Super off Road, Oil Imp., Rambo 3, Rebellion, DM 30, Liste + PC-Spiele gesucht, Tel. 04152/74140

Suche: Larry 3 dt., Robocop 3, Beast 3, Rebel-Racer, Longbow (Sierra) und Fascination. Verkaufe Larry 3 - eng., Tel. abends ab 19 Uhr: 0221/799791

Suche: Larry 3 dt, Robocop 3, Beast 3, Rebel-Racer, Longbow (Sierra) und Fascination. Verkaufe Larry 3 - eng., Tel. abends ab 19 Uhr: 0221/799791

Orig.: Monkey Island 1 + 2, Paradroid 90, Eco Dragon Wars, Their Finest Hour, Elite, Zork Knights of the sky, Supremacy, Manchester United, Kick off, J. Stooges, Tel. 06542/22160

Orig. Patrizier, DSA, F15, F16, F19, Lotus 2 + 3, Pools of Radiance " Darkness, Secret of the Silver Blades, On the Road, BM + BM Pro Lemmings, Kaiser, Realms, Kult, Tel. 06542/22160

Orig. Civilisation, Humans, Indy 500, Indy 3, Elvira 1 + 2, Flood, Gem x, Campaign, Antares Balance of Power, Apidya, Air support, Lof Shadowlands, Railroad, Tycoon, Tel. 06542/22160

Verk. Amiga 500, Farbmonitor 1084S, 2,8 MB, 2. LW, Drucker Star LC 20, 8 orig. + 50 Disks, A520 + viel Zubehör, Software usw. 100% o.k., VHB 1500 DM, Tel. 07621/74298, ab 18 Uhr

Verk. Aztec C V.5.2 für 150 DM, Tel. 07621/74298, ab 18 Uhr

A2000C, 2 MB Chip RAM, Flickerfixer, 2. Laufw., Joystick, Opt. Maus, Trackball, Deluxe Paint IV und 36 orig. Spiele ohne Monitor für 2200 DM, Tel. 030/6033824, ab 18 Uhr

Verkaufe 36 orig. Spiele, z.B. Monkey Island I u. II, Red Baron, Wing Commander u.a. für 10 bis 50 DM, Tel. 030/6033824, ab 18 Uhr

Suche Eye of the Beholder 2 (kmpl. deutsch, inkl. An.) für 40 DM, verk. Rick Dangerous u. Ferrari Formula 1 u. Telekommando f.50 DM, M. Eisfeld, Fr.-Ebert-Str. 22 a, O-4323 Ermsleben

Verkaufe A500, Mon. 1084, 1 MB RAM, Maus, Joystick, 2. Laufwerk, Games: 6 Spiele, Festplatte A590, 20 MB für 1000 DM, Dieter Müller, 6234 Hattesheim 2, Tel. 06145/30168

Verk. 2 Jahre alten A500 + Farbmonitor + 1 MB + Monitorständer + 12 orig. Spiele (Indy 3, Monkey Island, Special Forces, Lemmings 2, Gunship 2000), Tel. 08161/67350

Verk. A500 + 2, 3 MB + Mon. 1084 S, 2 Joystick, Bane of the Cosmic Forge, R. O. M., Ghengis Khan für 999 DM, Daniel Varga, Neustrelitzer Str. 15, O-2520 Rostock 25

Verk. orig. (nur kompl.): Page Setter, Steuer '92, Appetizer (Text, Grafik, Musik, Spiel) Apidya, Intruder + Amiga 500-Buch + PD nur DM 199 DM, Tel. 0491/13462

Verk. orig. 20: Invest, Lombard Rac Rally, Mid. Resistance, Sherman M4, Simulcra, Switchblade, Toobin', Vaxine, 30: Transworld, Flood, The Immortal, Tel. 07472/1339

Verk. Orig. 5: BMX Simul., Cybernoid 2, Warlocks Quest; 10: Bubble Ghost, Locomotion; 15: Deflektor, Hudson Hawk, Terrys Big Adventure, Think Cross; Tel. 07472/1339

Orig. F1 Grand Prix, Intruder, Stratego, Wolfpack, Special Forces, M1 Tank Platoon, Wild West World, 700 L, Magic Pockets, Warp Ultima 6, Larry 1-3, Menace, Tel. 06542/22160

Jolly-Club vergibt diverse Software, getrenntes und aktuelles Soft-Pool für: Amiga 500 *** Neu *** Amiga 600, 1200, schreibt an: Herbert Proksch, Postfach 104, A-1097 Wien

Suche: Monitor für den Amiga 500 sowie 4 Player Adapter, Electr. Bootsel. und eine Turbokarte, Tel. 06105/21810, fragt nach Thomas

Verkaufe Sen. Soccer, Formula I 6 P. BMP, Star. Super Soccer, Supersports (30 Disks), Patrizier, 1869 u.a. für 30 bis 50 DM VB, anrufen unter Tel. 02233/73385 Monika (ab 20 Uhr)

Fire & Ice 30 DM, Might & Magic III 40 DM, X-Copy Professional inkl. Hardware 35 DM, Drews BTX-Manager 70 DM, kein Tausch! Tel. 08341/2780

Verk. Rollenspiel Lord of the Rings DM 45,-, Andre Eisenhauer, Im Eichgrund 35, 6107 Reinheim, Tel. 06162/2950

Verk. A500 mit 1 MB, 1 Monitor, 2 Laufwerke, 2 Joy, 1 Maus, Monkey Isle 2, Indy 4, WC, MM3 und 100 Disks für 1100 DM, Tel. 069/838581, fragt nach Sergej

Original Software für Amiga, ab 10 DM (z.B. Battle Isle, u.a.). Liste gg. RP bei: H. Springer, Lennéstr. 77, O-1200 Frankfurt/Oder. Suche Mega Drive + BA-Hockey dt.! Zahle bis 200 DM

Verk. History Line, Red Baron, Civilization je 50 DM; Ferrari Formula One, Falcon F-16 Mission Disk Vol. 1 je 20 DM; Tel. 08051/2767 (Bodo ab 14 bis 17 Uhr)

Verk. A500, 1 MB, 2. LW, 1084S Farbmonitor über 40 orig. Spiele, 2 Joyst., DPaint 3, viel Literatur und Zeitschriften, VB 1200 DM, Tel. 09973/1213

Verk. Amiga 2000 (1 Jahr alt) + Monitor 1084S + 2 Joysticks + Anwendersoftware + 60 Leerdisks + Literatur u.v.m., nur komplett, VH 1050 DM, Tel. 09971/30583

U6, EOB 1 + 2, Beast 3, Zool, Wizkid, Another W., Goblins 2, Amos Cr. + Comp., Dungeon M. + CSB, No Second Prize, Larry 2 + 3, Rodland + viel mehr, je bis 40 DM, Tel. 09951/2079 (Ron)

Verk. A500 mit 1 MB, Farbmon., Maus, 2 Joysticks, Mauspad, 14 Amiga-Joker, F1-Grand-Prix, BLMP, Sensiblesoccer, Historyline, Invest, Patrizier, für 800 DM, Tel. 02672/7930

Verk. orig. Monkey 1 + 2, Mad TV, M. U. D. S., Their finest h., Brat, Populous und Drachen v. Laas. Alle zus. für nur 150 DM, Tel 02402/36649 (Jens)

Verk. 30 bis 40 DM: Kathedrale, Heart o. China, M & M 3, Amberst., Manhunter 1 + 2, Codenare Iceman, King's Quest V, Space Qu. 3, Power-Monger, Mega-Lo-Mania, B. Rogers u.v.m., Tel. 0221/242285

Zu verschenken hab ich nichts. Verkaufe aber orig. Spiele wie Monkey 2 oder Formula 1 GP u.s.w. Zu weiteren Fragen: Schwägerl Karl jun. Tel. 09948/213

Verk. Chronoquest 2. R. O. M., Op. Stealth, M & M 2, Blood Mon., Dragonfl., S. Wonderboy, Backgammon, Power-Monger, einige Infocoms und vieles mehr, Tel. 0721/859677

Verkaufe A500 + 1084 + 1 MB + 1 ext. Laufw. + Maus + 2 Joystick + 50 Disks + Box + Zeitschr. für 1000 DM, Dirk Schmudlach, Robert-Koch-Str. 25, 3106 Langenweddingen

Castles 1, Kathedrale mit Lösung, Regent alle Spiele für a 50 DM per Einschreiben/Scheck, Tel. 06022/71164

Verkaufe Wing Commander und History Line zu je 60 DM, Tel. 02603/5264, ab 18 Uhr

Verkaufe Amiga 2000 mit 2 LW, Monitor 1084 und 100 Disks sowie Elite, Waterloo und Sim City für VB 1100 DM, Tel. 05234/99424

Verkaufe Dragonflight, Drakkhen, Perfect General, Buck Rogers je 30 DM, Hagar 20 DM für PC, J. M. Football 2 40 DM, Sorcerers 30 DM, M1 Tank Platoon 40 DM, Tel. 04362/1365

Verk. Indy 4 55,-, Populous 2 40,-, Unreal 20 DM, Cadaver-Payoff 15,-, alles Original mit Anleitung, originalverpackt, ab 18 Uhr, Tel. 09174/2186

MS-DOS

Verk. Schneider-PC 1512 DD, Monochrommonitor, CGA, 9-Nadeldrucker, 2 Laufw., 5,25 Joystick, viel Software für 699 DM, S. Petry, 6231 Schwalbach, Friedr.-Ebert-Str. 11 c, Tel. 06196/86700

Verk. Wing Commander I + II + Secret Missions I + II, A-Train, Comanche und Gateway, Torben Eggers, Tel. 0211/703939, ab 20.00 Uhr

Verk. orig. Speedball 2 35 DM, Wizardry 7 55 DM, Piracy on High Sea 55 DM, Spellj-ammer 45 DM, Startrek V 35 DM, Beholder 2 30 DM, Tel. 07334/3306

Verk. Emotion, Nevermind, Curse of RA, Cubulus, MM3, Martian Memorandum, Eco Quest, Is Hido, Daughter of Serpents, Eternam, Mad TV, Lemmings, Push Over, Tel. 02821/47825

Verk. Laura 2, Hexuma, Monkey 1 + 2, Indy 3 + 4, Swap, Larry 3 + 5, KQ 5, Blockout, Wonderland, Ice-Man, Booly, Blues Brothers, PQ 3, Cool Crock T Wins, PC Skat, Titano, Tel. 02821/47825

Verk./Tausche: Hardball 3 40 DM, World Tennis 40 DM, F-29 40 DM, Dream Team 50 DM (Terminator 2, WWF, Simpsons), Comanche 50 DM, ab 19 Uhr, Patrick Schmidt, Tel. 069/473712

Verkaufe Eye 250 DM, Bundesliga Man. Prof. und Mad TV 40 DM, Pools o. Dark u. Winzer 45 DM VB, nur Originale, Telefon 07584/1416 Christian

Verkaufe: Civilization, Eye of the Beholder II, Sim Earth, Patrizier, ab 18.00 unter Tel. 06426/7399

Tauschpartner für PC gesucht. Habe nur neue Spiele. Schickt Liste oder Disk an Mike Blank, Borgfelder Str. 16, 2000 Hamburg 26, Germany

Tausche orig. Indy 4 dt., Bundesl. Man. prof. Monkey 2 dt., Imperium, Transworld, Xenon 2, suche orig. Prg.-Strategierollen-Denk o. Jump-Runspiele, Tel. 06120/7610, ab 18.00 Uhr

Verkaufe Eternam, Elvira Arcade, Obitus, Microprose Soccer, Grand Monster Slam, Hillsfar, Castlemaster, Driller, Crypt, suche Komplettlösung von Xenomorph, Tel. 0711/744286

Verkaufe/tausche Originale: Ugh 45 DM, Links 386 pro 70 DM, Links Kurse je 30 DM, Lord of the Rings 1 40 DM, Ultima 6 40 DM, Tel. 06441/36585

Tausche Wizardry 7, Ultima 7, WC 2, Indy 4 + 3, Underworld, KQ5, Kyrandia, Lost Files, Epic, Alone in the Dark, Rex Nebular, u.v.a., ab 18 Uhr, Tel. 08039/3362, nur Originale

Verkaufe Comanche 70,-, Gunship 2000 50,-, Ultima 7 50,-, Task Force 70,-, LGOP 50,-, WC2 + SO1 60,-, Historyline 60,-, Tel. 06081/15430

Verk. Indy 4 dt., für 60 DM, bitte melden bei Steffen, Tel. 03491/83624

Verkaufe PC Originale: Wonderland 50,-- DM, Space Ace 40,-- DM, W-Sports 92 40,-- DM, Vision 40,-- DM, Secret Wapom o. t. Luftwaffe 50,-- DM + N. N., ab 19 Uhr, Tel. 02822/52415

Verk. orig. Spiel Samurai the way of Warrior, PC-3,5, sehr gute Mischung aus Strategie und Action, für lange Regentage, orig. mit Handbuch 30,-- DM, unterst. Adlib-Sounblaster, Leib, Tel. 06321/69649

Suche Tauschpartner für PC 3,5 Zoll und 5,25 Zoll. Schickt Eure Listen an: Michael Wieltschnig, Sussawitsch 21, A-9623 St. Stefan, Österreich, Tel. 04283/2179

Hilfe! Suche Indy 3 (35,-), Cadaver (40,-), Monkey 1 (35,-), L. Kyrandia (40,-), Klax (25,-), alles kpl., dt., 3,5 Zoll, Tel. 0731/53663, Kaufmann Anita, Weinbergweg 182, 7900 Ulm

Hallo! Suche zuverlässigen Tauschpartner für PC (auch Anfänger) nur Originale! André Zelbinger, Am Goldberg 34, 5653 Leichlingen 1

Verikaufe Originale: Beholder 2 und Civilisation Englisch je 60 DM, DSA Deutsch für 80 DM, Tausch gegen Wizardry 7, Black Crypt., Tel. 06741/397, ab 14 Uhr

Verkaufe original Task Force (75,--), 1914-1918 (65,--), Wolfpack (45,--), Tel. 0931/96965

Tausche Formula one GP, Darklands, Eternam, Indy 4, Ultima 7, Ecoquest, Robin Hood, Underw. Lemmings, Epic usw. Suche Terminator 2029, Links 386-Pro u.a., Tel. 08039/4615

Verkaufe FPS: Football, Mad TV, Cur. of Ench., preisgünstig für 50 DM pro Spiel. Ruft an unter Tel. 0221/314504 und fragt nach Matthias, nach 19 Uhr! Es lohnt sich!

Verkaufe 386 DX 40, 6 Monate alt, 170 MB HD, 3,5 u. 5,25 Zoll Laufwerk, Super VGA-Monitor, 8 MB RAM, DOS 5.0, Windows 3.1 Soundblaster, plus 10 Spiele, VB 2400,--, Tel. 089/7691907

Verk. 386 DX/25 MHz, 4 MB RAM, 42 MB HD, Maus, SVGA-Karte, SVGA-Mon., 3,5 Zoll u. 5,25 Zoll-Lauf., Soundblaster 2.0, dt., Preis n. VB, Bergmann, Mittelstr. 19, O-7901 Züllsdorf

Verk. orig.: F15-III, Comanche, Planets Edge, Indy-4, Super-Space-Invaders, CH-Flightstick, Windows 3.0, Tel. 09562/8838, ab 18 h

Verk. od. Tausch orig. Games: Kyrandia, Elvira, Planets Edge, Heart of China, Muds, Cadaver, Megatraveller II, etc., v. 30 bis 45 DM, verk. 1 MB RAM (SIP), T. 0711/6407620, ab 19.00

Tausche Indy 4, Battle Isle, F-117A, D/Gen., Dynabl. geg. F1 Grand Prix, WC2, X-Wing, Lemmings 2 oder and. (nur orig.), Tel. 08252/3554, ab 18 Uhr, Oliver

Kaufe PC-Originale mit Anleitung und Verpakkung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. orig. Populous II, dt., 54 DM, ungeöffnetes dt. MS-DOS 5 und Windows 3.1 für jeweils 99 DM, Tel. 06421/43189, nach 18 Uhr

Verkaufe PC-Originalspiele: Mad TV, Monkey Island 2 (beide 5,25) für 50 DM pro Stück, Tel. 07157/3715 (Sven), natürlich in deutsch

Verkaufe Indy IV 60 DM oder tausche gegen Formula one Grand Prix oder Ultima Underworld oder Legend of Kyrandia, Tel. 08581/8684

Verk. WC 2, Indy 3, History Line, Larry 5 zu je 59 DM VB, verk. noch für NES Swords & Serp. und Clu Clu Land für 100 DM, außerdem habe ich noch GB-Spiele, Tel. 08634/8989

Verk. PQ3 (dt.) und Magnetic Scrolls Coll. für je 50,--. Suche Sim Ant und Adlib Soundkarte. Bitte an: Christoph Schröder, Berger-Kreuz-Str. 5, 8000 München 83

Verk. Wing-C. 2 + Sp. 01 + Speech Disk, Monkey-Isle 2, Indy 4, History-Line, suche A320, Battle Data-Disk, X-Wing, Formula one Grand Prix, Tel. 06442/7557

386DX-40 MHz, 128 KB Cache, 8 MB RAM, 2 HD-LW, 105 MB HD, SVGA + Monitor, SB-Pro, Maus + Mouse Pen, 7 Games, OS2 2.0, Preis VB, Tel. 07423/5745, M. Hoffmann, Römerstr. 16, 7247 Weiden

Suche Swotl, History Line, Falcon 3.0, Aces, Monkey 2, X-Wing, F15 3, Comanche, VW2, Wizardry 7, GS2000 + Scen., Lemmings 2, WC2, B. Isles Data 2, Tel. 0228/666036

Verk. Falcon 3.0, EOB 1 + 2, B. Isles Data, WC2 + Speech, Comanche, Monkey 2, F15 3, UW 2, M1 Tank MM4, Cisco Heat, X-Wing, Hline, Sascha Köhler, Landsberger Str. 41, Bonn 1, Tel. 0228/666036

Suche Death Knights of Krynn (orig.). Biete Spirit of Adventure (orig.), Tel. 04151/82838, tägl. (außer Sa u. So) von 19.00 bis 21.30 Uhr, bei Kai Riedel

Verk. Heart of China, Search for th. King, Legend of Faerg., Spellcast. I + II, Eye of the Beholder, Legend of Sword, je 20,-- bis 30,--, alles Orig. ab 18 h, Tel. 0202/420812

Verk. 286/16, 4 MB RAM, 120 MB, 2. Laufw., Monitor MTS-9608S, 14 Zoll, VB 1800,-- DM, Tel. 06103/73447

Tausche Comanche, Sherl. Holmes, Monkey Island 2, alle dt. Suche: Word f. Win 2.0, Corel Draw 3.0 auch gg. Aufpreis, Köhler, O-7405 Rositz, Siedlung 49 (Thüringen)

Verk. E. o. B. 1 + 2, M. & M. 2, Pools of D., Red Baron, M. S. Collection, H. of China, K. Q. S., P. Q. 3, Team Y., Usurper (Sir-Tech), einige Infocoms u.v.m., Tel. 0721/859677

Verk. 286/16, 640 KB RAM, 30 MB HD, 2. LW, Maus, MS-DOS 5.0, VGA-Karte, SVGA-Monitor VB 1400 DM, Tel. 0345/27650 (ab 16 Uhr)

Verk. orig. Indy 4 40 DM, Ultima Underworld 60 DM, zusammen 90 DM, auch Tausch gegen Wizardry 7 möglich, Tel. 06421/481369 (Frank)

Verkaufe 286er AT mit VGA-Monitor, 40 MB HD, 3,5 Zoll LW, RAM 1 MB, Maus, Tastatur, MS-DO 4.1, Works 2.0, 1/2 Jahr alt, VB 1199 DM, Ronny Korb, Tel. 03731/22225 oder 22569

Suche ständig Tauschpartner. Biete Underworld 2, Monkey 2, Wing Com. Deluxe, WC2, suche: Alone, Inca, Ultima 7, nur Originale, Tel. 02622/7830 (bis 16 Uhr, Guido verl.)

Verkaufe für je 40,-- folgende MS-DOS-Originale: F14-Tomcat, A320, Birds of Pr. Atac, Harrier Jump Jet, alles zus. für 160,--, M. Frank, Taunusstr. 22, 8400 Regensburg

Verk. 386DX/25 MHz, Coprozessor, 2 MB RAM, 65 MB Festplatte, 3,5 + 5,25 Zol Laufwerke, 1 MB VGA-Karte, DOS 5.0, Lemmings, Indy 3 + 4, o. Monitor, Preis 2800 DM, Rosenhügel 8, 5024 Pulheim

Verkaufe: Go-Simulator, für FS4 Sceneriedisk "Great Britain" sowie Sound- und Graphicsupgrade, für WC die SM II, für Links "Bountiful" ab 18.00, Tel. 0711/424992

Verk./tausche Black Gold + Rings of Medusa (nur zus.) 55 DM o. Tausch gg. 1869 o. Dune 2, Tel. 0365/21397 (Michael) bzw. M. Peip, Niemöllerstr. 17, O-6500 Gera

PC-Orig. Aces 60, MD 50, je 2,60, MD 30, Epic 50, F19S 30, DD30, 45, Rise of Dr. 40, BM Ped. 70, Links 386 80, Rome 30, Einm. Kanzler s. 30, Circus Atr. 20, GS 2000-MD 40, Tel. 089/5805227

Verk. PC-Orig. Inca, Quest for Glory, Waxworks, DSA, Legend of Kyrandia, Sherlock Holmes, Swotl, Red Baron für je 60 sFr., R. Gerzner, Gotthardstr. 12, CH-8800 Thalwil, Schweiz

Verk. F-15 III, TF 1942 je 70 DM, Aces of the Pacific, Gunship 2000, History Line 14-18, Links 386, Wizardry 7, Stationfall, Suspect je 60 DM, Tel. 0271/351673

Verk. Might & Magic 3, Powermonger, Uncharted Waters, Borderzone je 50 DM, Flight of the Intruder, Might & Magic 2, Journey (Infocom) je 30 DM, Tel. 0271/351673

Verk. ständig alte und neue PC-Spiele, Tel. 09082/1588

Soundkarte: Adlib Komp., IIFM, neu 80,--, Soundkarte CD-ROM + Midi-Anschluß, IIFM, S. B. & Adlib Kompt., SW 170,--, PC Tuner (TV im PC) 450,--, Tel. 07154/180437, abends

Verk. 286 16 MHz, 1 MB RAM, 44 MB HD, 5,25 u. 3,5 Zoll Laufwerk, VGA-Karte, Maus, MS-DOS 5.0, VGA-Monitor, alles nur 1 Jahr alt, 1300 DM, mit Soundblaster 1500 DM, Tel. 03441/713534

386 DX mit 40 MHz, 4 MB RAM, 120 MB Festplatte, VGA-Karte u. SVGA-Monitor zu verkaufen, Tel. 08386/4050

KQ6, A-Train, Sim-Ant., Pop 2, Dune 2, Der Patrizier, kompl. deutsch, je 60,--, Ultima 7, Fantastic Worlds (4 Spiele), dt. Anl. je 50,--, Thorsten, Tel. 07361/69507

HALT! Verkaufe Originale für MS-DOS-PC (u.a. Lure of the Temptress, Alone in the Dark, Indiana Jones IV), Tel. 06035/1791

Verk. orig. Silent Service 2, Wonderland, Starflight 2, für 50,-- u. Ultima 6, Ultima Unterworld, Indy 500, Their finest Hour, Bard's Tale Trilogy f. 60,--, Tel. 08413/2201

PC-orig.: Ultima 7, Unterworld 2, Comanche, Taskforce 1942 + 90 weitere Hits + Oldies, kaufe auch Sammlungen ab 10 Games, auch Videogames, Tel. 07045/8087

Verk. Civilization 60 DM, Tennis Cup 2 60 DM, Car & Driver 80 DM, Winter + Summer Challenge, je 60 DM, Mario Andretti, 40 DM, Indy 500 40 DM, Road & Track 50 DM, Tel. 0931/700187 (abends)

Verk. WC2 50 DM, RAM-Part 40 DM, Der Patrizier 45 DM plus Porto, Tel. 07121/73806 (Stefan)

Verkaufe orig. f. PC: Sherlock Holmes kompl. deutsch DM 60, Indy 4 DM 50, Monkey Island 2 und Quest for Glory 3 je DM 40, alles VGA! Habe auch and. Originale! Tel. 08104/7927

Welche Box bietet 20 Gigabyte Soft, 180 Pins, 100 Games und das alles in Stereo und 4096 Farben? Wir wissen es auch nicht! Katrin Box, Berlin, Tel. 030/3412912, HST & V32bis

Stop! Verkaufe Originalspiele, Peter B., International Football 20 DM, Eye 10 DM, X-Out 25 DM, alle zusammen für 50 DM, Tel. 08025/6985 Wolfi

PC-Software abzugeben. Schreibt an Christian od. Markus Gobetzky, Unterer Schreiberweg 16, A-1190 Wien oder ruft uns einfach an, Tel. 0222/323089

Verk. orig. UMS2 30, Midwinter 30, Imperium 15, History Line 60, Aces of the Pacific 55, André verlangen, Tel 04461/3090

Verkauf/Tausch: Might & Magic 2! 35,-, Patrizier, Wizardry 6, Wing Commander 2 je 30,-, inkl. Porto! Vorkasse! Suche U-Underworld 1, Tel. 02175/2779

Achtung! Suche Tauschpartner für IBM-Software. Biete Topgames. Schickt Eure Listen an: Ralph Doleschal, Kreuzhubel, 3178 Bösingen (Schweiz)

Verk. oder tausche: Larry 5, KQ6 (d), MM3 (d), Robin Hood. Suche: Lure of Temp., Quest f. Glory 3, SQ 6, Tel. 02103/51627 ab 18.30 Uhr

Mainboard zu verk. 386 DX-33 mit mathematischen Coprozessor, TF 1942, Command HQ, Gunship 2000 mit Szenario Diskette, Andreas Halberstadt, Tel. 0561/811994

Verk. Monkey 1, PQ3 zu je 40,--, SQ3, A-10 zu je 30,--, KQ5 (EGA) zu 20,--, Tel. 09402/6526, außer Donnerstags, ab 15.00 Uhr

Wing Commander I + II zus. 60,--, Falcon 3 55,--, Tel. 04661/8760, n. 17 Uhr

PC-Orig.: Btl. Isl., Hist. Line, U-Und.world, Civil., Sim Earth, Kng. Quest V, Wing Com. 1, Ultima 6, Monk. Is. 1, je 47 DM, Bi + WC Mission je 27 DM, Altmann, Dek. Simbürger 13, 8300 Ergolding, Tel. 0871/74243

Verk. orig. Darklands, Gateway to the Savage Frontier, Buck Rogers 2, Spelljammer, Tel. 0228/253888

Sonderposten! Verk. 286/16 + 40 MB HD + 3,5 u. 5,25 Zoll LW + VGA Monitor (mit Garantie) + Sound Blaster + Maus + div. Spiele + MS-DOS 4.01 + Literatur für 1400 DM, Tel. 0521/874742 ab 19 Uhr

Play Shareware, der Club mit monatlich Komp. (1,44) Disk mit 6 brandaktuellen SW u. PD-spielen für 8 DM. Info: 069/341058, Best.: Pagano, Dunantr. 29, 6230 FFM

Verkaufe meine CD-ROM Erotiksammlung, 600 MB ca. 3000 SVGA, Super Qualität für 75 DM, Tel. 06565/7542 - (17 bis 22 Uhr)

Tausche Originale: Patrizier, Bundesliga Manager, Wayne Gretzky Hockey 3. Suche alle neuen Programme, Tel. 07681/7814

Suche das Spiel Sentinel Worlds 1: Future Magic, zahle 35 DM, + Porto & Verpackung, Tel. 09071/9091 - Christoph

Biete: HOC, Castles, Gateway, Quest Glory 3 SQ IV, Epic, Laura 2, Indy 4, Inca, Ween, Siege, Elysium, A320, Timequest, C. of. Longbow, Rome 92, Kyrandia u.v.m., 35 bis 50 DM, Tel. 030/4517371

Wing Commander + Secr. Mission 1 & 2 für 60 DM, S-VGA-Karte Trident 512 KB für 60 DM, Turbo C++-Buch, NP 60 DM für 30 DM, Tel 02472/3643

Verk. Larry 2, Monkey 1, Space Quest 2 für 40 DM, Loom für 30 DM, Tel. ab 18 Uhr, 09273/5632 oder 1783

Tausche oder verkaufe Monkey 2 und Gunship 2000 gegen F-15, Strike Eagle oder X-Wing - bzw. 40 DM, Tel. 07322/3332

Verk. Orig. Might & Magic 3 + 4, Terminator, RRT Soundblaster 2.0, Framework IV, WP Executive, CD-ROM: Wing Commander 2 & 8, Ultima Underworlds, Gameboy: Double Dragon, Tel. 089/5803168

Suche: Lemmings 2, Transarctica, Day of Tentacle, Aces Over Europe, Pirates 2, F1 Grand Prix, Links Mauna Kea, Raf of the Pacific, Pinball Dreams, Tel. 04421/26967

Biete: Comanche, Humans, Linkspro, Vision, Digeneration, POC, PGA, Castles, Lokomotion, Klax, RA, Pushover, Finest Hour, Ishido, Kyrandia, SM1 + 2, Tel. 04421/26967

Super! Mehr als 200 Top Spiele aus PD & Sharewre für nur DM 0,50 bis 1,50. Liste auf Disk gegen 2,-- DM bei T. Piontek, Reuter Str. 4, O-2060 Waren, Tel. 4028

Suche Soundkarte in gutem Zustand und gebe Mad-TV Dune, Bundesligaman. prof., TV Sports Box., TV Sports Basket., Legend of Ky. An: Rasmus Beck, 7000 Stutt., Tel. 0711/542754

Comanche, DSA, Patriot, Spaceward HD, WC1+ SM 1 + 2 je 60 DM, Bard Tale 1-3, Con. Middle East, Con. Korea, Storm a. Europe je 40 DM, SVGA-Karte 50 DM, Tel. 06106/24296, ab 18 Uhr

Biete: Aces 60, Carriers AT War 50, A320 45, Air, Land, Sea 50, Black Gold 45, 4 Spielepack 45 und viele mehr! Suche 1869, Fiels of Glory ab 19 Uhr, Tel. 02973/1405

Verk. 286/25 MHz, 40 MB HD, VGA 1 MB, 5,25 u. 3,5 Zoll LW, S-VGA-Monitor, Soundblaster Pro, Maus, 1 MB RAM für VB 1500 DM! Tel. 0208/54145, ab 17.30 Uhr

Verk. PC-Orig.: Wizardry 7, F-15 III, Burning Steel, History Line, SS II, Gunship 2000, WC II, Chuck Yeager Air Combat, Swotl, Star Trek u.v.m., Tel. 09921/7284

Verk. 386DX25, Coproz., 120 MB Conner HD, 4 MB RAM, SVGA + Mon., DM 1999,--; F117A Stealth Fighter 2.0, DM 60,--, Tel. 0451/303356 oder 394726

Verk. MM4 65 DM, Darklands 70 DM, Sherlock Holmes 65 DM, Wizadry 7 70 DM, Rex Nebular 65 DM, 3D Kit 70 DM, Kyradia 65 DM, Martian Dreams 55 DM, SQ5 70 DM u.a., Denis, Tel. 0621/577364

Atari ST

Tausche oder verkaufe ca. 100 orig. ST-Spiele. Suche Lotus 2/3, Lemmings 2, D. Patrizier u.v.a., M.E. Fischl, Tsingtauer St. 44 B, 8000 München 82, T. 089/4305427

Verk. ca. 15 orig. Spiele, Preise zw. 15 DM und 45 DM. Verk. auch PD-Spiele. Liste gegen 1 DM RP bei: N. Schumacher, Am Königsbusch 68, 5163 Langerwehe

Verk. orig. Microprose Soccer, Cosmic Pirate, Chambers of Shaolin, Dynasty Wars, Sorcerer Lord, Barbarian 2, Cadaver u. Payoff, Invest, Sim City, usw., Thurow, Tel. 0851/41184

Verk. orig. Night Hunter, 3D-Constrction Kit, TMS Data, Leonardo, TOS-Zeitschriften, ST-Computer, Shoot-Em-Up Construction Kit, Cadaver, usw., Thurow, Tel. 0851/41184

*** Wahnsinn!! Lotus 3 - The U. Chalenge für nur 43 DM! James Pond 2-Robocod für nur 39 DM! Zusammen nur 77 DM, Tel. 05068/1564, Henning, ab 14 Uhr ***

Super!!! Immer neueste PD, Mega-Demos, Music, Fonts, Disk-Mag usw., 0,80 DM auf eigene Disk, 1,20 DM auf 2DD Noname Disk bei: Markus Dietz, Postf. 12/13, 7152 Aspach 1

Atari 1040 ST, SM 124, Zub., Bücher + orig. Spiele: Their Finest H., Dungeon M., Chaos Strikes B., Rings of M., Int. Soccer, Loom, Transw., u.a. kompl. 600,-- DM, Tel. 08031/92330

Verkaufe Atari 1040 STE + Farbmonitor SC 1224, Mouse + Pad und 5 original Spiele (Lemmings, Dungeon Master, Star Flight usw.), Preis 1200 DM VB, Fischbach, Tel. 0221/606786

Löse meine Spielesammlung auf (ca. 700 Originalspiele). Verkaufe günstig. Tausche auch gegen MD- u. MS-Spiele o. Super Nint., Tel. 0711/7970285, ab 20 Uhr

Verk. Atari: Mega ST 1, Philips CM11342 Farbmonitor, 20 MB Festplatte, Joystick, Maus, div. orig. Spiele (Their finest hour), VB 1500 DM, 1 Jahr alt, Tel. 07041/5374

Atari 1040ST mit Monitor SM124 inkl. Touch & Turn Stender, Mouse, Joystick und original Spiele für nur 640 DM. Ruf an, es lohnt sich, Tel. 0212/800797

Atari 520 STFM, Floppy, Maus, Zubehör, anschlußfertig an Fernseher, wie neu, im Originalkarton für nur 190 DM + Porto, Tel. 0441/682442, Marco

Verkaufe Atari 1040 STF mit 2,5 MB RAM, SW + Farbmonitor, 5,25 Zoll Floppy, 48 MB HD, Zubehör u. Software für 2000 VB, Th. Lichte, Jägerstr. 24, 5657 Haan 1, Tel. 02129/7562

Verk. Fate, Monkey Island, Flight of the Intruder, Tank Platoon, F-19 Stealth Fighter: Pro Game DM 40,--, trage Versandkosten, zus. DM 180, Tel. 02331/75664

Suche günstig ST-Originale: Ultima 4-6, Dungeon Master, Chaos Strikes Back, Formula 1 GP, Special Forces, Populous II. Biete bis DM 40,--. Tel. 09349/839

Suche Tauschpartner für neue Games und Midi-Prg's. Zuschrift an: Heinz Pontow, Freiherr von Stein Str. 10, 3570 Stadtallendorf (100 % New Stuff)

Verkaufe Atari 520 STE, 1 Jahr alt, mit 10 Spielen und 2. Laufwerk, VB 333 DM, Toralf Kliem, O-2110 Torgelow, Ückermünder Str. 28

Verkaufe 10 Originale, ältere Spiele: Turrican, Chambers of Shaolin, Skychase, Bob Moran, Night Raider und andere für 70 DM, 100 % o.k., Tel. 06123/2390

Suche das Spiel Star Trek, Patrizier und Railroad Tycoon, zahle bis 35,-- DM pro Spiel, Mario Mollenhauer, Im Winkel 2, 2382 Kropp

Lure o. temptr., Megalomania, Nightshift, Robin Hood, Shadowlands, 40, Turrican II, Winter-, Summer-, Californ. Games, I. Jones 3, Blood Money, Bubble Bobble, Fire & Forget 2, 30 DM, Liste unter Tel. 04152/74140

Crazy Cars 2, Botics, Popeye 2, Ballistix, Jambala, New Zealand, Rainbow Isl., Tennis Cup, Colorado, Superman, Stunt Car 30 DM, Airbus A320, 60 DM, Midwinter 1, Steg 35 DM, Liste unter Tel. 04152/74140

Verk. Atari 1040 STE, Monitor, SM124, Mouse, 3 Joysticks, 200 Disks u. 25 Originale für nur 800,-- oder mit 9-Nadeldrucker nur 950,--, Tel. 06404/7013 oder 64613 (Thomas)

Verk. ST-Orig. (z.B. Monkey Isl., Lemming, Indy 3 GrAd) Turrican, 3D-C.-K. alle in Top-Zustand, für Liste frank. Rückumschlag an B. Krol, Schloßstr. 69, 4300 Essen 11, Tel. 68445

PC Engine

Verk. oder tausche PC Engine Duo + 5 Pl. Adapter und Joypads. Fast neu. Tausche + verk. auch Spiele für PC Engine, Super-NES und Neo-Geo, Tel. 02686/1073 + 1573

Verk. PC-Eng. RGB, Joypad, f. Match, Tennis, J. Chan, Bomberman, Splatterhouse, Leg. Axe I, Neutopia, Winning Shot, Gunboy, Bloody Wolf, VB 600 DM oder Tausch, Tel. 02272/81428 Dietmar

Verkaufe für Turbo Duo: Adams Family CD, Lord of the Rising Sun CD, Exile CD je 55 DM oder tausche gegen Turbo Duo, Mega Drive, Super NES Games. Habe auch noch viele PC-Engine-Klassiker, Tel. 02272/81428 Dietmar. Suche für Turbo Duo Neutopia II, New Nr. Island.

Tausche PC-Engine RGB mit 20 Spielen (Bonks Revenge, Shinobi, Gradius, Bloody Wolf u.a.) gegen Neo Geo mit 2 bis 3 guten Spielen. Verkaufe auch. Tel. 05205/70452

Verk. Supergrafx RGB, Battle Ace, Armt FF, Ninja Warrior, F. Blaster DM 289, suche Mr. Heli, Power Sport, Tripple Battle, Klax, Be Ball, Holger, abends, Tel. 0241/520710

Verk. Gunhed, Parodius, Jackt Chan, Bonze ADV, Hero Tonma, Barunba, PCKID, Columns, SS2, Blue Blinu, Salamander, Tig.Road, WBZ, etc. ab 30 DM, Tel. 05225/2490 ab 18 h

Verkaufe PC-Engine + 34 Spiele für 800 DM, NP über 2300 DM, Tel. 06021/48401 Holger

Tausche, kaufe, verkaufe für alle Systeme (außer NES, Mastersys, G. Gear). Suche für Neo Geo: Viewp., Artoff.! Suche amerikan. Turbo Duo!! Ab 15 h, Tel. 089/4701827

Turbo-Duo, 1 Monat alt, RGB, Colour-Booster, PC-Engine-Adapter, 5-Spieler-Adapter, 2 Joypads, 14 Spiele auf Card + CD, Preis VB, evtl. auch einzeln, Tel. 02204/82813

Verk., kaufe, tausche alles für PC-Engine, Turbo-Duo, Megadrive, Super NES, Game Gear, Neo-Geo, Gameboy, Lynx, MAK, Tel. 089/1403732

PC-E + CD-ROM + 4 Player AD. + 2 Pads + 12 Spiele: Parodius, PC-Kid I + II, Splatterhouse, Wonderboy II + III + IV usw. Auch einzeln zu verkaufen, VB 699 DM, Tel. 05109/64387

Suche PC-Engine mit CD-ROM, biete Multi-Mega-Drive, Power Stick, Joypad DF, vier Spiele etc. Suche defekte Konsolen aller Systeme, Tel. 0821/487608, ab 18.00 Uhr

Suche PC-Engine Cards u. CDs, auch SG 1941, Tel. 06223/1000

Verkaufe Super Grafx + CD-ROM + ROM-Adapter + 6 Spiele (2 CDs). Nur kompl., VB 750 DM, Tel. 0511/5479813 (Sven)

Verkaufe PC-Engine Duo + Joystick + 5 Player Adapter + 5 CDs + 9 Module, nur kompl., VB 1200 DM, Tel. 0511/5479813 (Sven)

Kaufe, verk., tausche Module (JAP + US) und CDs für PC-Engine, Tel. 089/8132263 bis 22 h. Habe z.B. Star Parodier, Motoroader MC, Gradius 2, Powersports und viele mehr

Verkaufe Turob Grafx 16n neu, 2 Spiele inkl. Military Madness, RGB, VB 250 DM, Tel. abends 07144/14720

Verk. Turbo Grafx mit Adapter für jap. Spiele, Joystick, 4 Player Adapter, Keith Courage und PC Kid (jap.) und verk. JB King für Super Famicom, Tel. 06473/1430

Tausche, verk., kaufe für alle Systeme!! Kaufe auch ganze Sammlungen! Verkaufe GBM. 9 Sp. u. Games Light 380 DM! Lynx mit 8 Sp. 350 DM, S-NES u. MD-Spiele, Tel. 089/4701827. Suche F22 für MD

Kostenlos Videospiel-Kleinanzeigen für jeden! Obermotz Pinnwand! 14tägig! Schickt Anzis! Weitere Infos: André Becker, Kilianstr. 51 a, 5400 Koblenz, Tel. 0261/61999

Verk. Turbo-Duo + Baby Joe + Klax + Lordsoftw. Rising Sun + PCKID 1 + PCKID 2 + Gates of Thunder, 6 Monate alt für 600 DM, Helge Maxe, Wulfen 28, 2448 Landkirchen, Tel. 04371/2993

Master System

Suche für Sega Master System alle Art von Spielen + 3D-Brille u. 3D-Spiele, Rohr Peter, 8000 München 70, Valleystr. 58, Tel. 089/779161, ab 20.00 Uhr erreichbar

Sega Master + 2 Pads + Alex 1 99 DM + 6 Spiele (z.B. Sonic, R-Type, Mickey, California Games) je 50 DM + Control Stick 30 DM, Stefan Rapp, Carl-Blos-Str. 11 A, 7600 Offenburg, Tel. 0781/33917

Verk. Master System I + II + 30 Spiele + Light Phaser + 3 St. Elemente / Infrajoypad / oder Tausch gegen Mega Drive Spiele, sonst 300,- DM alles Tel. 07562/3990 Isny

Verk. Master System 2 mit Mickey Mouse; Alex Kid; Sonic; Campions of Europe und 2 Controll-Pads für 220 DM, Tel. 08581/8684

Verkaufe Master System Spiele ab DM 20,-, (Ver-)kaufe Mega Drive Spiele, suche Videogame-Magazine 91/92, Gratisliste bei Frank Stellmacher, Gessendorfer Str. 2, O-6403 Neuhaus-Schierschnitz

Game Boy

Verk. für GB 2 Spielemodule mit je 68 Spielen, z.B. Dr. Mario, M. Mouse, Pacman, Mario Land, Batman 2, Spiderman usw., je 310 DM, Tel. 07572/1677 Michael

Ich verkaufe Game Boy mit Tetris, ich habe an Spielen z.B. Super Mario Land, F1-Race, WWF Super Stars, Tel. 08121/2970, verkaufe Game Boy oder nur die Spiele

Verk. GB-Spiele: Duck Tales 30 DM, Prince of Persia mit Codes 40 DM, Gargoyles Quest 30 DM, The Castlevania Adventure 40 DM. Ruft an bei Alex, Tel. 06102/52684. Suche auch Akku für GB

Suche Game Boy-Spiele: Hook, Dr. Mario, Super Mario Land 1, Zubehör: Battery Pak Stereo Adapter, Vergrößerungslinse. Für Angeobte ruft an: Nils Bauer, Tel. 06732/5209

Suche gebrauchte Spiele (F1-Race + Adapter Mega Man 2, Forti Fied Zone 2, Final Fantasy, Legend 1 + 2). Wenns geht, keine Japanos und mit Packung, Tel. 09131/65658, außer DI

Verkaufe GB mit 8 Spielen, Game Light, Case Boy und Mogel Modul für 500 DM, Alexander Scharf, Struckbrook 59, 2300 Altenholz, Tel. 0431/322537

Schweiz! Verk. GB + 21 Games + Akku + Koffer + Lupe + 4 Player Ad. (f. 450 sFr. oder tausche gegen Megadrive mit Sonic 1 oder 2, Tel. CH-071/524612 (Thomas Egger)

Verk. kompl. Game Boy Set (Game Boy, 16 Spiele, 4 Player-Adapter, Nint. Gutscheine, usw., nur kompl., NP 1200 DM, VB 900 DM, Top Zustand, Infos: Tel. 07054/7731 (fragt nach Andreas)

Verk. Game Boy mit 14 Spielen und Light-Max, Schutztasche, 8 Akkus + Ladegerät, Netzadapter und 2 Aktivlautsprecher (à 4 Watt), NP: 1300 DM, VK 1000 DM, Tel. 06147/7633 Dirk

Verk. Game Boy + 12 Games (Mario 1, Fort Ress of Fear, Turtles 1, RC-Pro Am, Bart 5.) mit Batteriepack, Lightmax u. Netzteil, nur zus. für 500 DM, Tel. 09187/4644

Verk. neuw. GB + 10 Top Games mit orig. Verp. u. Anl. + Caseboy: Mario 2, WWF 2, Tiny Toon usw. für 500 DM oder Tausch gg. dt. Snes + Top Games, T. 09721/90176, Thomas ab 18 h

Verkaufe Game-Boy-Spiele Turtels 2, Probotector, Kung Fu Master, Castlevania 2 und Mega Man, jedes 30 DM, alles zusammen 145 DM, Tel. 02307/68112 (Firat)

Verk. Game Boy + Tetris + Burai Fighter + Mega-Man + Akkus + Aufladegerät + Tragetasche für 230 DM, Tel. 05522/76003

Verk. 3 GB-Sp. (Dr. Mario, Spiderman, King of Zoo) für 30 DM pro Spiel. Bitte schr. an Michael Stubert, Dorfenstr. 7 b, 8059 Schwaig

Kaufe Game-Boy-Spielmodule, auch US- und Japanware, sowie größere Posten und ganze Sammlungen. Angebote bitte an Tel. 02309/75995

Verkaufe 50 verschiedene Game-Boy-Spiele für 350 DM, z.B. Batman II, Dr. Mario, Tennis, Micky Mouse usw. nur kpl., Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr

GB: 68 Spiele, Modul mit Terminator 2, Simson, Robocop, Mickey Mouse, Dr. Mario, Motocross, Alley Way, Klax, Spiderman, Adventure Island und andere 210 DM, Tel. 089/887806

Verk. 7 GB-Spiele zu je 35 DM und 2 zu je 25 DM, z.B. Bubble Bobble, Batman 1, 2, Rescue, Probotector, Fortess of Fear, Boulder Dash, usw. Verk. auch Sp. für NES, SMS, PC, Tel. 08634/8989

Verk. Super Mario Land Teil 2 (6 Golden Coins) für 45 DM, Final Fantasy Legend für 25 DM, zusammen 60 DM, Tel. 06421/481369 (Frank)

Verkaufe 20 Game-Boy-Spiele für nur 500 DM (inkl. Porto)! Schreibt an: Christoph Doll, Lortzingstr. 19 A, 5000 Köln 41 (Lindenthal)

Verk. GB-Spiele Tiny Toons, Mario, Twin-Bee,

Mega Drive

Verk. MD-Spiele: Twin Tace, Gynoug, Quack SH, Gleyland, Hellf, Castle o. World o. Illusion, Longraiser, Wond. Boy 5, EA Hockey, Son. 502, Des. Str., Roboc, Shinobi, Shad. Dacer, Jochen Kohlmann, Tel. 06221/24595

Kostenlos Videospiel-Kleinanzeigen für jeden! Obermotz Pinnwand! 14tägig! Schickt Anzis! Weitere Infos: André Becker, Kilianstr. 51 a, 5400 Koblenz, Tel. 0261/61999

Tausche, verk., kaufe für alle Systeme! Kaufe auch ganze Sammlungen! Verkaufe GBM 9 Sp. u. Game Light, 380 DM, Lynx mit 8 Sp. 350 DM, S-NES u. MD-Spiele, Tel. 089/4701827, suche F22 für MD

Verk. MD-Spiele: Twin Tace, Gynoug, Quack SH, Gleyland, Hellf, Castle o. World o. Illusion, Longraiser, Wond. Boy 5, EA Hockey, Son 502, Des. Str., Rboc., Shinobi, Shad. Dacer, Jochen Kohlmann, Tel. 06221/24595

Tausche MD und SNES-Spiele wie: Streets of Rage 2, S. Mario Kart, Sonic 2, J. Conners Tennis, NHLPA Hockey '93, Axelay, Prince of Persia, Tazmania, u.v.m., Tel. 05731/52926

Kaufe MD mit mind. 2 Spielen für 200 DM, verkaufe D. Actraiser für 90 DM (S. NES). Suche Super Star Wars, Ingo Ebert, Angerweg 8, 8223 Trostberg, Tel. 08621/4246

Verk./tausche Lemmings, Adv. Mil. Com. 1, 688, Immortal, Starflight, suche Terminator 2, Uncharted Waters, Tunderforce IV, Carmen Sandiego, Axel Kausler, Tel. 09231/8497

Verk. MD-Spiele: Twin Tace, Gynoug, Quack SH, Gleyland, Hellf, Castle o. World o. Illusion, Longraiser, Wond. Boy 5, EA Hockey, Son 502, Des. Str., Ro. Boe, Shinobi, Shad. Dacer, Jochen Kohlmann, Tel. 06221/24595

Verk. MD + 2 Pads + Scartk. + Sonic 150,--, AMC 90,--, Golden Axe, Populous, 688 Sub Attack je 50,--, Devil Chrash 60,--, 2 Padverläng.: je 5,--, Tel. 05361/48159 Sven

Sega Mega Drive (dt.) + Master System Converter + Arcade Power Stick + 9 Spiele (Thunderforce 4, World of Illusion usw.), NP 1500, VB 800 DM, Tel. 07522/3152 (Dani)

Kaufe, verkaufe, tausche immer MD-Spiele, habe Sonic II, Shinning, Chuck Rock, NHL Hockey. Suche Rolo to the Rescue, Mega-CD, verk. Master S. Adapter, Tel. 0791/43611

MD-Spiele: Shining i. t. Darkness, Phantasy Star II, Super Hang on, Altered Beast + Game-Boy-Spiele, Top-Zust., Preis VB, Tel. 09371/68526

Verkaufe John Madden Football 92 für 25 DM, The Revenge of Shinobi für 20 DM und außerdem Remote Controller für 30 DM, Tel. 06151/22317

Verk. MD-Spiele: Twin Tace, Gynoug, Quack SH, Gleyland, Hellf, Castle o. World o. Illusion, Longraiser, Wond. Boy 5, EA Hockey, Son 502, Des. Str., Roboc, Shinobi, Shad. Dacer, Jochen Kohlmann, Tel. 06221/24595

Kaufe noch MD u. SuperNES-Module, bei Systemaufgabe auch mit allem Zubehör. Nehme auch noch einige aktuelle NES- u. Masterspiele, Tel. ab 14 Uhr, 0641/84874

(Ver)kaufe, tausche MD-Games, z.B. World of Illusion, Sonic 2, Alien 3 u.a. Suche z.B. F-22, M1, Gleylancer u.v.a., Olaf Nuckel, Goerdeler Str. 5, O-2510 Rostock, Tel. 0381/4896208

Wie wär's? Noch ne' Mega Drive gefällig!? Wie, alles Geld schon für SNES-Module ausgegeben? Macht nichts! Drei davon zu mir u. Mega Drive gehört Dir: Tel. 05021/13259

Verkaufe Sega System II im guten Zustand, mit 1 Controllpad u. 3 Spielen Sonic 2, World Grand Prix und The Ninja für 300 DM, meldet Euch bei Robert Michelchen, Gerbergasse 1, O-7543 Lübbenau

Tausche MD-Games. Habe z.B. Ol. Gold, Quackshot, Herzog II, Immortal, Starflight u.a. Suche dringend John M 92 u.a., tausche auch S-NES-Games, Tel. 05506/7143 Matthias

Suche Mega Drive + Spiele, auch Modulsammlungen. Suche auch SNES + M./NES + M./Sega Master + M./Neo Geo + M./GB + M./Modulsammlungen, Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr...Suche

Verk. Mega Drive mit 6 Mod. (NHLPA, Hockey '93, Road Rash II, Alien 3, Winter Challenge, David Robinson usw.), NP 1050,-- DM für 600,-- DM oder wer tauscht gegen S-NES, Tel. 04421/203369

Tausch, kaufe, verkaufe für alle Systeme (außer NES, Mastersys, G. Gear). Suche für Neo Geo: Viewp., Artoff! Suche amerikan. Turbo Duo, ab 15.00, Tel. 089/4701727

Verk. MD-Spiele: Sonic 2, Mickey 3, WWF, G. Axe, Glay-Lancer, NHLPA 93, SMGP 2, Preis VB, Tel. 0551/68364

Verk. Gynoug, S. Hang on, Sonic für 20 bis 50 DM oder tausche gegen Thunderforce III, Aleste oder Gleylancer, verk. außerdem Streetfighter II (Super. Nin.) für 500 DM, Tel. 04503/86244

Verk. MD-Spiele für je 40 DM, jp und dt: Quackshot, Ghouls + Ghosts, Moonwalker, Mercs 2, Eswat, Toki, Batman, Gynoug, Dick Tracy, Shadow Dancer, Aleste, u.v.a., Tel. 09973/1213

Verk./kaufe/tausche Spiele für S-NES, MD PC-E, GB, GG, Mas. Sys., Nes. Habe Tiny Toons, Axelay, Mickey etc., nur Jap./US. Suche Shinobi 2, Streets of Rage 2, Tel. 04627/1618

Mega Drive + Magic Drive + Spiele PC Engine + Zubehör + 3 Spiele. Angebote an Tel. 06772/1240, verkaufe auch PC-Originale, suche Alter Ego

Verk. für dt. MD: EA Hockey, PGA Tour Golf (je 50 DM), Sonic 2 (60 DM) und WC Italia 90 (40 DM), Tel. 07307/21860 (ab 18 Uhr)

Verk. amerik. Mega-Drive mit Sonic 1 + 2, Populous, Starflight, Shining in the Darkness, Zubehör, 1 Trafo und 2 Joypads für 600 DM, nur für Multi-TV, Tel. 0761/800904

Verkaufe ständig neue und alte Mega Drive Spiele. Mein Angebot 4 Top Spiele + Adapter 100 % o.k., orig. verpackt, NP 450 DM für nur 200 DM. Es lohnt sich! Björn, Tel. 02266/8939

Schweiz: Verk. Sega M-Drive + S. Shinobi, Altered Beast, C. of Illusion, Ghostbusters, S. of Rage, Phant. Star II, EA-Hockey, G. Axe, Sonic für 500,--, CH-Tel. 081/222993 (Pascal)

MD + SNES: Sonic 2, Mickey 3, Streetfighter 2, Alteres Beast, Wrestle War, Verk. MD + Game Gear. Habe ca. 100 MS-DOS Orig. Kaufe Sammlungen ab 10 Spiele, Tel. 07258/8520

Verk. + kaufe Mega-Drive-Spiele, habe Spiele ab 35 DM, Tel. 04371/6942 oder 04371/2967, ab 18 Uhr

Verkaufe Sega-Mega-Drive + Master System-Spiele! Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1, Tel. 0431/641670, 0431/641670, 0431/641670

Biete Modul Ecco the Dolphin europ. Version DM 70,-- + Porto + Verpackung + Nachnahme, Infos, Tel. 0511/1612510, 13-20 Uhr

Suche gut erhaltene MD-Spiele mit Anl. und Verp. Tausche auch (auch gegen MS-Spiele), Tel. 0711/7970285, ab 20 Uhr

Tausche MD und SNES-Spiele wie: W. of Illusion, J. Conners T., St. of Rage 2, Mario Kart, Sonic 2, Axelay, Wonderboy 5, M. M.: M. Quest u.v.m, Tel. 05731/52926

Verk. Sonic 25 DM, W. o. Ill. 40 DM, Quackshot 40 DM. Suche Star Control 25 DM, Thunderforce 4 50 DM, Kai Meinke-Laboe, 2304 Langensoll 6, Tel. 04343/7621, ab 18 bis 21 Uhr

Für Mega Drive mit mind. 2 Spielen biete ich NES mit den Spielen: SMB 1, SMB 3, Zelda 2, Duck Tales, Knightrider und dem Game-Genie, Robert, Tel. 06131/686396, ab 15.00 Uhr

Lynx

Verk. Lynx mit Batman, B. Lihtning, N. Gaiden, C. Games, Netzteil, Tasche, VHB 300 DM, NP 500 DM. Tel. 02666/1610. Tausche auch gg. G.G. mit 2-3 Spielen

Lynx 2 incl. Blue Lightning, Awesome Golf California Games, Chips C., Klx, Chequered Flag, Shanghai, Xenophobe, Lynx-Tasche, Preis VB 380 DM. Tel. 04292/1207

Tausche-Club: Atari-Lynx, endlich, hier könnt Ihr Eure Games loswerden, tauschen oder kaufen. Hotline. Preise: Games (40, 35), PT +10, tgl. 17-21 h. Tel. 0431/564572

Tausche Lynx Game, Viking Child gg. z.B. Shadow o.t. Beast, Toki, Lemmings, Shanghai, Quequered Flag, Eye of time Beholde oder Guardjans. Tel. 04181/39825 Stefan

Verk. Lynx mit 4 Spielen u.a. Steeltalons, M.S. Palman, Ninja Gaiden, Blue Lightning, Electrocp und Tasche für nur 900 DM. Tel. 02555/691

Tausche, verk., kaufe für alles Systeme! Kaufe auch ganze Sammlungen. Verk. G.B. m. 9 Spielen und Gamelight 380 DM. Lynx mit 8 Spielen 350 DM. S. NES und MD Spiele. Tel. 089/4701827. Suche F22 für MD

Game Gear

Verk. Wonderboy, Super M. GP 30 DM VB, suche auch Module. Angeb. an Alexander Kende, Werderstr. 53, 7 Stuttgart 1. Tel. 0711/2624577 (18-24 h)

GG + Netzteil + Akku, Wide-Gear, 4 Spiele, günstig zu verk. NP 750 DM. Tel. 02251/53745 Sebastian

Verk. GG mit 5 Spielen-Shinobi, Sonic, AC-Battler, G-Loc, Crystal Warriors- u. AC- u. Car-Adapter für VB 500 DM. Tel. 0561/3011482 Mo u. Di 15-17 h, Patrick o. Marc

Verk. 1 Mon. alten GG, 100 % o.k., mit TV Tuner, Netzdapter, 5 Spielen wie z.B. Castle of Illusion, VB. Tel. 02131/592589 von Mo-Fr. 15-18 h, Florian

Verk. GG mit Master-Konverter, TV-Tuner, Netzdapter für 450 DM und MSA mit einem Pat, Alex-Kidd 4, Sonic 2, Donal und Micky für 400 DM. Alles i. Orig. Verp. Stefan Steack, Windmühlenstr. 9a, O-4400 Bitterfeld

Halt. Verk. Sega Game Gear mit 3 Spielen. Axe Battler/Sonic the Hedgehog, Castle of Illusion, Preis VB. Tel. 06035/1791

Verk. GG inkl. orig. Netzteil, 4 excellenten Spielen, alles 100 % o.k., gepflegter Zustand, orig. Verp., VB 350 DM. NP 580 DM. Tel. 089/8124756

Verk. GG, 13 Spiele, orig. Akku. orig. Trafo, Converter, TV-Tuner, Dialogkabel, AV-Kabel, Kopfhörer, Alukoffer, alles für 1100 DM, NP 1600 DM, alles 100 % o.k. Tel. 0234/17819

Verk. GG + Netzteil, Tasche, 6 Spiele (Sonic, Shinobi, L.D. Capers, C. of Illusion, Columns, G-Lock), 380 DM. Tel. 0511/3481947 auch div. PP.

Verk. das GG Spiel Wonderboy sowie Probotector für den GB für je 40 DM, beide sind mit dt. Anl. + Verp. Tel. 07127/50960

Verk. Game-Gear mit NG und Donald Duck + Castle of Illusions, Columns, 1 Jahr alt, 240 DM, + Vers. + Verp. Tel. 0221/714458

Verk. Segas Game-Gear orig. verp. mit 10 Mon. Garantie für sagenhafte 200 DM. Tel. 08684-812 abends

Verk. GG mit Columns, Donal D., Wonderboy, Shinobi, Griffin. Alles kaum benutzt, 100% i.O., Preis 350 DM VB. Tel. 0821/718475 oder 09672/2346 Eckart

Verk. GG, 3 Spiele, Master-Gear-Converter, 3 Master-System-Spiele, Auto-Adapter, VB 500 DM, NP 820 DM. Tel. 035056/5666 Andreas ab 17 h

NES

Kaufe und verkaufe SNES-Spiele, große Auswahl, ab 50 DM, kaufe auch ganze Spielesammlungen mit Grundgerät, Tel. 04774/374, Rainer

Verk. für dt. SNES: F-Zero 70 DM und WWF Super Wrestle Mania 80 DM, Tel. 07307/21860 (ab 17 Uhr)

Verk. NES-Spiele Mario II, Simon Quest, Trog. Solar Jetman, Goonies II, Ghost'n Goblins, Super Off Road, Kickle Cabricle, Probotector je 50 DM, TMH Turtles I 60 DM, Tel. 05171/52997, ab 18.00

Verk. NES + 2 Contr. + Adv. + 10 Spiele, 100 % o.k., Marion 1 + 3, Zeldat1, Ghost G., Metroid, Mach R., Clu-Clu-L., Kung Fu, Donkey K. Jr., Ice Cl. 400 DM, P. Holzkamp, Kieselgarweg 3, 3000 Hannover 91

Suche dt. Mega Drive u. Super-NES-Games, J. Maddon 93, Rambo III, Shadow Dancer, Super Mario Cart, Mickey Mouse, Jimmy Connors Tennis, Super Star Wars, Super Tiny Toons, verkaufe auch Super Tennis dt. 60 DM, Magnum Set dt. 50 DM, Shin in the Dark 60 DM, Tel. 02272/81428

Verk. NES + 4 Playeradapter + 4 Pads + SMB 1/3 + Maniac Mansion (deutsch) + Nintendo Worldcup + Tetris + Zellda + Roboter + Jackie Chan für nur 350 DM (Neupr. 864 DM), Tel. 09621/61361

Suche Spiele NES-Emire Strikes Back, Spider Man, Probotector 2, Bucky Ohar Zelda, 5 MB 3, Total Recall, Megaman 3, Batman 2, Tel. AC 0241/173162 Christian

Verk. NES m. 5 Spielen (Zelda II, Super Mario Bros. 1 u. 2, Top Gun u. Golf) f. DM 180 u. NES Advantage f. DM 59, Tel. 05225/2755



Super Famicom

Kaufe Aleste, Paradisus, Mario Kart oder Mickey Mouse je 70 DM, verk. oder tausche Castlevania IV jp. für 60 DM, Schweitzer, Wacholderweg 20, 7475 Meßstetten 8

Verk., tausche, kaufe Super-NES, MD, PC-E., GB, Gear, Mas. Sys. Spiele, suche Axelay, Death Valley, Magical Quest, usw. Tel. 04627/1618

Tausche S.NES dt. Vers. + Spiel, Adapter, gg. US oder Jp. Vers., Spiel, Adapter, verk. 270 DM, Porto, tausche oder verk. S.NES Spiele. Tel. 06196/84257

Suche: Tiny T., Chester C., Humong A., Kiki K. Ninja, Cyb., Vikings, Exhaust H. 2, Chuck R., Another W., Swir, Dinos, Off Road, Space Football, Aleste. Tel. 0911/318341

Verk. Super Famicon dt., mit 2 Joypad und 3 Spielen, Super Mario W., Street Fighter 2, S. Probotector zu 400 DM. Tel. 02066/38161

Verk. oder tausche Super Mario World, dt. Zelda 3 dt., Streetfighter 2 dt., alle 100 % o.k. mit Garantie, sucht dt. amerik. Top-Module 100 % i.O. Tel. 04971/7613

Tausche S.R.Type, Big Run, Castlevania 4 sowie div. Mega Drive Spiele. Tel. 07351/21242 18-19 h

Verk., tausche SNES + PC-E. Spiele, suche Konsole für Automatenplatinen, suche Neo-Geo + Spiele, habe immer neue Spiele! Tel. 03677/82884 Sebastian

Verk. für S-NES Adventure Island 100 DM dt., Pilotwings 65 DM dt., S. Probotector 70 DM dt. Tel. 08621/7927 ab 18 h

Tausche Final F. US, Actraiser US, F-Zero US gg. S. Probotector, Parodius, J. Conners, Star Wars, Mario Kart, Magical Quest. Tel. 05506/7932 Stefan

Kostenlos Videospiel-Kleinanzeigen für jeden. Obermotz. Pinnwand. 14tägig. Schickt Anzis. Weitere Infos: Andre Becker, Kilianstr. 51a, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999

Verk. für SNES, Zelda III, Mario-Paint für je 80 DM, alles orig. verp. Tel. 08571/8915

Tausche Super Prob. dt. gg. Paroius dt. oder us oder gg. Batman Returns, oder verk. für 95 DM in orig. Verp. ab 14 h. Tel. 08141/72194

Verkaufe Super Soccer und Zelda III für je 80 DM VB, oder auch Tausch mgl. Tel. 0214/46504. Suche für PC: Wing Commander II und F15 III

Verk. S-NES Module, auch Top-aktuelle auch Ankauf oder Tausch alte gg. neue Titel. Tel. 02131/101213 ab 18 h

Verk. GB Cass. 32 in 1 (150 DM) und 64 in 1 (250 DM), verk. GG (Sega Cass. 52 in 1 (300 DM), verk. NES Cass. 400 in 1 m. Adapter f. 650 DM, verk. Comp. C128 für 150 DM. Tel. 0541/62636

Kaufe, tausche, verk. Spiele, habe neue und alte Spiele, z.B. Addams Family 2, Batman Returns, Desert Strike, Starwars, Probotector, Tiny Toon, Zela u.a. Tel. 07805/59328

Verk. A. Replay-Schummelmodul für 90 DM oder Tausch gg. gutes neues Spiel. Tausche viele neue und alte Super NES-Spiele. Tel. 07805/59328

Verk. f. S-NES: Castlevania IV dt. f. 70 DM, Probotector dt. 80 DM, Suche Jimmy Conners Pro Tennis u. Super Star Wars dt., Tel. 0521/287747 ab 17 h tausche evtl.

Verk. NES Spiele: Battle of Olimpus 60 DM, Megaman III 50 DM, Cip und Dale Reskue Ranger 60 DM, Gum Sone mit Zapper 110 DM, ohne 60 DM, Andreas Kowalik. Tel. 3141101

Verk. das Spiel Super Mario World dt. für ca. 70 DM. Tel. 07433/6516 ab 19 h

Verk., kaufe, tausche S-NES-Games habe M.Paint, Barts, Nightmare, Actraiser, Rampart, Off Road, Super Stadion, Tel. 07721/56071 ab 18 h Timo

Verk., kaufe, tausche alles für PC-Engine, Turbo-Duo, MD, Super NES, GG, Neo-Geo, GB, Lynx, Mak. tEl. 089/1403732

Suche F. F. GUY (jp. od. us.) wenn mgl. mit CD, Verp. u. Anl. Tel. 09720/408 Christian Maassen

Tausche, verk., Super Nintendo Spiele, habe z.B. Fatal Fury, Road Runner u.v.m., Christian Friedrich, Stefan-Zweig-Str. 26, 5450 Neuwied 12. Tel. 02631/71146

Tausche mein Road Runner US gg. Euer Tiny Toons oder Castlevania, tausche auch def. Module. Tel. Heiko 07054/7196

Verk. Super NES dt., S. Contra + WWF + Super Mario, Street Fighter II, Of Zero, Joypad, Adapter für 600 DM. Tel. 07305/8636 Tobias

Tausche, kaufe, verk., Super NES-Spiele, habe Uncharted Waters, Star Fox, Big Run, Gods, Lemmings, Axelay usw., suche neue und alte Spiele. Tel. 0791/43611 ab 16.10 Uhr

Kaufe, tausche ständig Spiele für SF, MD, suche v.a. neue Titel, zahle gut, suche SSW, Thf4, Gleylancer, Battletoads, S.S. 2 u.a. 14-19 h. Tel. 06271/71281 od. 5873

Verk. Ghouls'n Ghosts, Magical Quest, Pilotwings, Super C., 60-80 DM, verk. für NES, Pirates 80 DM für Player Tennis 43 DM. Tel. 07271/51751 Stefan

Super NES dt., 2. Joypad, Supercon 2, Supra Prob., 90 %, Super Mario Kart 91 %, Super Mario World, NP 600 DM, VB 370 DM. Tel. 09522/3152 Dani

1. Fam. Club, Infos-Zeitung, Tips, Tausch-Videos, Streetfighter, CD's jp. Infos, kurzum ein muss, Infos: Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Ried/Innkreis

Suche SNES + Module, und ganze Bestände, Sammlungen, sowie Mega Drive, Sp., Neo Geo, GB, NES, Sega Master usw. Tel. 04521/71497 ab 18 h

Tausche, verk. Super Tennis, Zelda III, Super Soccer alle dt. Tel. 05376/1222

Verk., kaufe, tausche, Super NES und GB Spiele. Tel. 0431/92217 Marc

Verk. amerik. Super NES, 3 Joypads, 10 Module, S.F. II, S.M. Kart, Desert Strike, C. III, Action R. Pro nur kpl. FP 1100 DM. Tel. 089/568545 ab 19 h

Suche Super NES Module, kaufe oder tausche. Habe Street Fighter II, R-Type, Super S., suche auch GB-Module. Tel. 07022/62052

Stop Nürnberger. Tauschpartner für SNES Module in Nürnberg und Fürth ges., Tel. 318341 Jörg

Verk. Final F. M. Quest 70 DM, US-Vers., GB TMHT I 25 DM, Amiga z.B. SS2 30 DM u.a. Tel. 04956/807

Kaufe alle Spiele fürs Super Nintendo, M.D. G.B., Game Gear, Lynx. Tel. 02307/61532

Verk. Sim City (SNES, DT) für 87 DM oder Tausch gg. Parodius o. Super Prob. Alain Bieber, Leipziger Str. 48, 7530 Pforzheim 07231/65908

Verk. Super NES US 60 Hz, 1 Pad, 1 Joypad und Spiel, Topracer, für 250 DM, Harald Putz, Sudetenstr. 12, 8963 Woltenhofen 3

Verk. folgende Super NES Spiele: Mario Paint, F-Zero, Super S., Super Wrestling Mania, Street Fighter je 70 DM. Tel. 04542/89297

Kaufe, verk. Neo, SNES Module und Konsolen. Tel. 02151/302320 ab 19 h

Tausche, kaufe, verk. für alle Systeme (außer NES, Master 4S, G.Gear) suche für Neo-Geo, Viewp. Art Off, suche amerik. Turbo Duo. Ab 15 h. 089/4701827

Kaufe, verk., tausche alles für PC-Engine, MD, Super NES, Neo-Geo, Gamegear, GB, Lynx, NES, MS. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Verk. nw. dt. SNES mit 2. Dauerfeuerjoypads, Univ. Adapter und 7 Spiele (J.C. Tennis, Parodius, Sf.. 2, Mickey Mouse, für 790 DM, NP über 1100 DM.) Tel. 07351/21391

Verk., tausche, kaufe Super Nintendo Games habe z.B., Starfox, Batman, Bubsy usw. ruft mich an. Tel. 04489/6225 nach 19 h

Verk. NES-Nintendo mit 3 Spielen z.B. Turtles f. 199 DM. Deichen, O-2380 Barth, Goethestr. 4, Tel. 038231/2993

Suche Neo-Geo Spiele aller Art, habe zum Tausch Sega-Mega-Drive-Spiele oder SuperNintendo-Spiele oder kaufe die Spiele. Tel. 09193/5865 abends ab 18 h

Verk-(kaufe) tausche für NeoGeo, MD, PCE, SNES, biete Mercs, Alien Storm 50 DM, Ph. Star 2+3, Shining 70 DM u.v.m. wer verleiht NeoGeo Module gg. Bez. Tel. 0221/5903917

Suche Neo-Geo Spiele aller Art, habe zum Tausch, Sega-Mega Drive Spiele oder Super Nintendo Spiele oder kaufe die Spiele. Tel. 09193/5865 abends ab 18 h

Verk. für Super NES: Super Soccer 60 DM, Super Tennis 60 DM, Pilotwings 60 DM, Zelda 70 DM, alles dt. Module. Tel. 02256/1319

Verk. MD Drive, SNES Games z.B. R-Type, Alien III, Wonderboy V, Football, u.v.m., tausche auch, suche Parodius, Starwars, Connors, Tennis, verk. auch Lynx. Tel. 05541/6700 Dirk ab 18 h

Diverses

Verk., kaufe und tausche Spiele für Turbo-Duo Master System, Game Gear, Game Boy und NES. Tel. 09082/1201 Marius

Verk. für Neo Geo, Viewpoint gg. Höchstgebot. Tel. 06023/4986

Kauf, verk., tausche Konsolen für SNES, MD, GB, NES, Master S., GG, Lynx. Infos: Postfach 103922, 2800 Bremen. Tel. HB 3379738

Verk. für MD J. Madden Football, für 50 DM, für Super NES USA Vers. NHPLA Hockey für 50 DM, Tel. 02642/23123 ab 15 h

Suche PP-Hefte von Erstausgabe bis 10/90 + Heft 1/91, Angeb. an Christos Kokolis, Austr. 60, 8500 Nürnberg 80, Tel. 0911/289387 Mo-Do 22-24 h

Neo Geo Sammler sucht: Andro Dunos, Football Frenzy, Sengoku, Baseball Stars II, King of Monsters II, Christian. Telefon 08031/84610 ab 15 h

Verk. Filmmaterial. Liste anfordern bei: Stefan Gorecki, Buchenweg 17, 4815 Stukenbrock 2 DM. RP beilegen

Verk. Neo Geo Module: Cyberlib, Roboarmy, Football Frenzy, Magical Lord, u.a. Tel. 0231/759829 oder 02922/861713

Schweiz. Die Schweizer Briefspielszene lebt. Informationen bei: Rainer Leis, Postfach 118, CH-3920 Zermatt

Mephiste Supermondial 2, Schachcomp. mit Koffer zu verk., Amiga Soft, Soundblaster 2, Stereo 180 DM. Andreas Halberstadt. Tel. 0561/811994

Suche gut erhaltene MS-Spiele mit Anl. und Verp., tausche auch (auch gg. MD-Spiele). Tel. 0711/7970285 ab 20 h

Siegburger PD-Shob H&H. Wir führen alle neuesten PD's für den Amiga und den Atari ST. Kostenlose Liste anfordern. Pf. 1523, 5200 Siegburg. Tel. 382666

Suche Textomat für den Schneider CPC 464 nur 100 %. Angeb. an die Tel. 02131/44736 ab 15 h

Welche Box bietet 20 Gigabyte Soft, 180 Pins, 100 Games, und das alle in Stereo und 4096 Farben? Wir wissen es auch nicht. Kartin Box Berlin 030-3412912 HST&V32BIS

Verk., tausche und kaufe Spiele für folgende Systeme: Engine, Turbo Duo, MD, S-NES, MS, GG, GB, PC und Lynx. Tel. 090821/1588

Nintendo Entertainment, verk. 7 Spiele 6 Mon. alt 15 DM je St. Tel. 05322/3763 ab 18 h

Verk., tausche SMW Sprobotector Sunghosts Turtles, Axelay, gg. Höchstgebot, habe auch GG Spiele, suche Starwars. Tel. 05234/5182

Verk. Neo-Geo + 1 Spiel, M. Card, 3 Joys, kaum gebr., PAL für 700 DM, NP 1000 DM. Tel. 02935/1786

A 500, 1 MB, Xenon 2, Batman, Joystick 350 DM, Supernintendo dt. 2 Joypads, Zelda 250 DM, MD dt. 2 Joypads Sonic, Altered B., Wonderboy 5, Golden Axe 310 DM. Tel. 06129/9807

Suche Konsole + Module fürs Super Nintedo, Nintendo Sega Mega Drive, Sega Master, PC-Engine. Tel. 0431/641670

Neo-Geo: Kaufe Grundgeräte + ganze Sammlungen + Module, suche evtl. View Point. Tel. ab 12 h 0221/4000359

Meininger PC-Fan-Club - Scannservice, 3 x mtl. Clubdisk, -Mag., Hilfestellungen bei Problemen, vieles mehr, R. Pfeifer, O-6100 Meiningen, Weingartental 12,

Kaufe, verk., tausche Neo Geo Module. Tel. 08020/633 Beni

Tausche Turtles IV gg. anderes SNES-Spiel. Tel. 05355/1266

Verk. Neo Geo Pal 2 St. Mem. Card und Robo Army 4 Monate alt, NP 1200 DM für 850 DM VB. Tel. 02151/302320 ab 19 h

Kaufe, verk., tausche Module, Konsolen für Super NES, MD, PC-E., Neo Geo, Gamegear, GB, MS, NES, Lynx, Mak. Tel. 089/1403732

Tausche, kaufe, verk, für alle Systeme (außer NES, Mastersys., G. Gear), suche für Neo Geo: Viewp., Art Off, suche amerik. Turbo Duo. Ab 15 h. Tel. 089/4701827

Kaufe, verk., tausche alles für PC-E., MD, Super NES, Neo-Geo, Gamegear, GB, Lynx, NES, MS. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Ver-(kaufe) tausche für Neogeo, MD, Ple, SNES, biete Mercs, Alien Storm 50 DM, Ph. Star 2+3, Shining 70 DM u.v.m., wer verleiht NeoGeo Module gg. Bezahlung. Tel. 0221/5903917

Tausche Neo-Geo 1-2 Spiele gg. SNES + 30 Spiele MD + 33 Spiele, Sega Master, 60 Spiele, 50 Spiele, GB + 60 Spiele. Tel. 04521/71497 ab 18 h

Verk. MD mit 6 Modulen (NHLPA, Hockey 93, Road Rash II, Alien 3, Winter Challenger, David Robinson usw.) NP 1050 DM für 600 DM oder wer tauscht gg. S-NES. Tel. 04421/203369

Kaufe, verk., tausche Neo-Geo Spiele kaufe auch ganze Bestände. Tel. 02562/6933 ab 14 h Guido

Neo Geo 2, Joysticks, Memory, Palt + Last R., Fatal F., Trash Rally, Magical Lord, Eightman, 2 Mon. alt, Rg. vorhanden. 1600 DM VHB. Tel. 06241/591894 ab 17 h

Suche PP Hefte, 2, 3, 5, 6, 9/1991, nur vollst. m. Power-Tips, 1a-Zustand, zahle 5 DM pro Hefte. Alexander Neid, Bahnhofstr. 48, O-4302 Bad Suderode

Verk. Nintendo Spiele ab 40 DM, kaufe MD Gerät und Spiele S. Knaak, Itzehoe. Tel. 04821/43385

Verk. Module für GG, M9, Atari 2600 und GB, fordert gleich meine Liste an. Kaufe auch Module. Karsten Schrauber, Geschw.-Scholl-Str. 17, O-7543 Lübbenau

Verk. NES, Ice Climber für 10 DM, Zapper, Duck Hunt, Gunship für 100 DM, 6 Spiele für je 35 DM, Telefon 09671/3371, verl. nach Dirk. ab 14 h

Neo-Geo, verk. King of Monsters I, Top Players Golf, Turbo-Duo, CDS, Cards zu verk. Tel. Austria. 07752/65504 Günter

Verk. Neo-Geo, 2 Joyboards + 6 Spiele, Memory Card nur kpl. VB 2000 DM. Tel. 0511/5479813 Sven

Kontakte

PC Soft, Liste anfordern bei: PB 10, 3800 ST-Truiden 2. Belgien

Suche Mitspieler, Gruppe für Shadowrun im Raum München, Thomas M. Weghofer, Tel. 089/757417 oder Fax. 089/754676 Tel. Nur abends

Modemtrader sucht Tauschpartner für PC. Suche Games, PD, SW, Viren, Demos etc. Schreibt an: C. Plattner, Thiersteinerstr. 4, 4153 Reinach BL, Switzerland

Turbo-Power-CC für Ami & IBM-kompatible sucht ständig überregional neue Mitglieder. Info gg. Rückumschlag bei: T. Piontek, F. Reuter-Str. 4, O-2060 Waren. Tel. 4028

Suche Amiga-Freaks zu Erfahrungen, Tips, Spiele usw. Tauschen, schreibt an: Dörig Jenja, Eggestr. 7, CH-9242 Oberuzwil

Ey, Leute! Der Guru sucht Ami-Kontake. 100 % Antwort, suche alles und habe es auch. M. Quehenberger, Färberweg 5, 5600 T. Johann, Austria

Suche Kontakte zu Turbo Duo Freaks zwecks Spiel & Erfahrungsaustausch. Habe direkt Kontakt nach Hong Kong, kann deshalb viele Spiele billig besorgen. Berger, Belchenstr. 10, 7047 Jettingen. Tel. 07452/78633

Hey Nintendo-Freaks! Wir suchen für unseren Club noch weitere Mitglieder. Einfach die kostenlosen Infos anfordern. Nintedo-User-Club, T. Märker, Stettiner Weg 22,4690 Herne 1

Game-Pool, der Service von Privat zu Privat, für alle Konsolen. Einfach mal anrufen. Tel. 034635/239

Double Trouble - Deutschlands ältester Videospielclub und einer der größten in Europa bietet Clubzeitung, Tips etc. Über 600 Mitglieder in ganz Europa. Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1 Berlin 47

Wo sind die Grenzen der Phantasie? Hobby, Autoren für neue Zeitschriften ges., gerne: Phantast., Lit., Science Fiction, W. Prüher, Waldeggstr. 63, A-4020 Linz

Kostenlos. Videospiel-Kleinanzeigen für jeden. Obermotz. Pinnwand! 14tägig, schickt Anzis, weitere Infos: Andre Becker, Kilianstr. 51a, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999

Welche Box bietet 20 Gigabyte Soft, 250 Pins, 100 Games und das alles in 4096 Farben und Stereo? Wir wissen es auch nicht! Katrin Box: Berlin 030-3412912



Die Sterne der Spieler

Monat für Monat stellt Euch die Power Play auf dieser Karte ein Sternzeichen vor. Neben einer besseren Selbstkenntnis ist dieses Wissen in allen Lebenslagen hilfreich - verabredet Ihr Euch zum Beispiel mit einem unbekannten Mädel, fragt sie nur nach dem Sternzeichen, blinzelt blitzschnell auf die passende Power Play-Astrokarte und Ihr wißt sofort, mit welchem Spiel und welchem Computer sie zu beeindrucken ist - die nächtliche Spiele-Session wird garantiert ein voller Erfolg. Weibliche Spieler können diese Methode bei neuen Bekanntschaften natürlich auch anwenden.

Der Widder auf einen Blick

Spielertyp:	Der Kämpfer
Element:	Feuer
Planet:	Mars
Lieblingsfarbe:	Knallrot
Positive Eigenschaften:	Dynamisch, heißblütig, mutig
Negative Eigenschaften:	Rücksichtslos, egozentrisch, unbedacht
Berühmte Widder:	Hans-Dietrich Genscher, Vincent van Gogh, Paloma Picasso
Typischer Widder-Spruch:	"Wo sind die Aliens? Ich baller' sie alle nieder – woah!!"

gut

...eht es um Blut und ...nereiquotienten pro ...uadratpixel, läßt *Veil ...f Darkness* die ...chockerkonkurrenz ...m Sargnagellänge ...nter sich. Man fühlt ...ch unversehens in ...n Horror-Movie der ...ntersten B-Klasse ...ersetzt: Die Grafik ist ...hallig und plakativ, ...e Musik schräg schi...oid und alle Darsteller haben ...nen gewaltigen Hau in der sini...tren Birne. Der Gruselfreund ...ag bei soviel Atmosphäre wohl...ollend über einige spielerische ...chwächen hinwegsehen. So sagt mir das "Reizwort"-System überhaupt nicht zu. Wer im Eifer des Gefechts ein einzelnes wichtiges Wort übersieht, hat Pech gehabt und darf alles noch mal abklappern und alle Gespräche erneut führen. Das macht auf Dauer den härtesten Zombie weich. Wenn man unbedingt ein Adventure mit Rollenspielelementen würzt, dann bitte ein vernünftiges Kampfsystem und kein stupides Icon-Geklicke. Dank dem netten Äußeren darf ich trotzdem zum Kauf raten.



...ut ausgerüstet: Der geräumige ...cksack unseres Helden.

...der Verdamm- ... In Wald und ...se unterwegs.



...ie Gruselstory entfaltet sich ...einer schräg von oben be...chteten 3-D-Perspektive. ... Held wird mit der Maus ...steuert, Türen öffnen sich ... von Geisterhand. Wichtige ...genstände im Spiel werden ... Wunsch vergrößert dargestellt. Verlassen wir den Raum, ... eine neue Grafik. Wollt Ihr ... einem Handlungsort zum nächsten wandern, genügt ein Klick auf eine mitgeführte Übersichtskarte. Wege im Dungeon werden automatisch kartographiert. Auch die Dialoge sind weitgehend automatisiert, Ihr habt jedoch die Möglichkeit, andere Charaktere mit bestimmten Schlüsselwörtern zu reizen. Fehlt Euch das passende Wort, gibt's eben keine Antwort.

Der Echtzeitkampf wird in drei Schwierigkeitsstufen geboten. In jedem Fall klickt Ihr auf das passende Hand-Icon Eures Helden, der dann automatisch zuhaut. Ihr kämpft gegen Geister, Schatten, Phantome, Irrlichter und allerhand anderes Personal der ewigen Computernacht. *vw*

Rhesus negativ: Die Bluttransfusion ging voll daneben.

Genre: Adventure	
Hersteller: SSI	
Zirka-Preis: 120 Mark	
Testmuster: SSI	
MS-DOS	**61%**
Grafik: 58%	**Sound: 37%**
Schwierigkeit: leicht	
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte, VGA	
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus	
Geplant für: –	

Super Famicom

Kaufe Aleste, Paradisus, Mario Kart oder Mickey Mouse je 70 DM, verk. oder tausche Castlevania IV jp. für 60 DM, Schweitzer, Wacholderweg 20, 7475 Meßstetten 8

Verk., tausche, kaufe Super-NES, MD, PC-E., GB, Gear, Mas. Sys. Spiele, suche Axelay, Death Valley, Magical Quest, usw. Tel. 04627/1618

Tausche S.NES dt. Vers. + Spiel, Adapter, gg. US oder Jp. Vers., Spiel, Adapter, verk. 270 DM, Porto, tausche oder verk. S.NES Spiele. Tel. 06196/84257

Suche: Tiny T., Chester C., Humong A., Kiki K. Ninja, Cyb., Vikings, Exhaust H. 2, Chuck R., Another W., Swir, Dinos, Off Road, Space Football, Aleste. Tel. 0911/318341

Verk. Super Famicon dt., mit 2 Joypad und 3 Spielen, Super Mario W., Street Fighter 2, S. Probotector zu 400 DM. Tel. 02066/38161

Verk. oder tausche Super Mario World, dt. Zelda 3 dt., Streetfighter 2 dt., alle 100 % o.k. mit Garantie, sucht dt. amerik. Top-Module 100 % i.O. Tel. 04971/7613

Tausche S.R.Type, Big Run, Castlevania 4 sowie div. Mega Drive Spiele. Tel. 07351/21242 18-19 h

Verk., tausche SNES + PC-E. Spiele, suche Konsole für Automatenplatinen, suche Neo-Geo + Spiele, habe immer neue Spiele! Tel. 03677/82884 Sebastian

Verk. für S-NES Adventure Island 100 DM dt., Pilotwings 65 DM dt., S. Probotector 70 DM dt. Tel. 08621/7927 ab 18 h

Tausche Final F. US, Actraiser US, F-Zero US gg. S. Probotector, Parodius, J. Conners, Star Wars, Mario Kart, Magical Quest. Tel. 05506/7932 Stefan

Kostenlos Videospiel-Kleinanzeigen für jeden. Obermotz. Pinnwand. 14tägig. Schickt Anzis. Weitere Infos: Andre Becker, Kilianstr. 51a, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999

Verk. für SNES, Zelda III, Mario-Paint für je 80 DM, alles orig. verp. Tel. 08571/8915

Tausche Super Prob. dt. gg. Paroius dt. oder us oder gg. Batman Returns, oder verk. für 95 DM in orig. Verp. ab 14 h. Tel. 08141/72194

Verkaufe Super Soccer und Zelda III für je 80 DM VB, oder auch Tausch mgl. Tel. 0214/46504. Suche für PC: Wing Commander II und F15 III

Verk. S-NES Module, auch Top-aktuelle auch Ankauf oder Tausch alte gg. neue Titel. Tel. 02131/101213 ab 18 h

Verk. GB Cass. 32 in 1 (150 DM) und 64 in 1 (250 DM), verk. GG (Sega Cass. 52 in 1 (300 DM), verk. NES Cass. 400 in 1 m. Adapter f. 650 DM, verk. Comp. C128 für 150 DM. Tel. 0541/62636

Kaufe, tausche, verk. Spiele, habe neue und alte Spiele, z.B. Addams Family 2, Batman Returns, Desert Strike, Starwars, Probotector, Tiny Toon, Zela u.a. Tel. 07805/59328

Verk. A. Replay-Schummelmodul für 90 DM oder Tausch gg. gutes neues Spiel. Tausche viele neue und alte Super NES-Spiele. Tel. 07805/59328

Verk. f. S-NES: Castlevania IV dt. f. 70 DM, Probotector dt. 80 DM, Suche Jimmy Conners Pro Tennis u. Super Star Wars dt., Tel. 0521/287747 ab 17 h tausche evtl.

Verk. NES Spiele: Battle of Olimpus 60 DM, Megaman III 50 DM, Cip und Dale Reskue Ranger 60 DM, Gum Sone mit Zapper 110 DM, ohne 60 DM, Andreas Kowalik. Tel. 3141101

Verk. das Spiel Super Mario World dt. für ca. 70 DM. Tel. 07433/6516 ab 19 h

Verk., kaufe, tausche S-NES-Games habe M.Paint, Barts, Nightmare, Actraiser, Rampart, Off Road, Super Stadion, Tel. 07721/56071 ab 18 h Timo

Verk., kaufe, tausche alles für PC-Engine, Turbo-Duo, MD, Super NES, GG, Neo-Geo, GB, Lynx, Mak. tEl. 089/1403732

Suche F. F. GUY (jp. od. us.) wenn mgl. mit CD, Verp. u. Anl. Tel. 09720/408 Christian Maassen

Tausche, verk., Super Nintendo Spiele, habe z.B. Fatal Fury, Road Runner u.v.m., Christian Friedrich, Stefan-Zweig-Str. 26, 5450 Neuwied 12. Tel. 02631/71146

Tausche mein Road Runner US gg. Euer Tiny Toons oder Castlevania, tausche auch def. Module. Tel. Heiko 07054/7196

Verk. Super NES dt., S. Contra + WWF + Su Mario, Street Fighter II, Of Zero, Joypad, Ada für 600 DM. Tel. 07305/8636 Tobias

Tausche, kaufe, verk., Super NES-Spiele, h Uncharted Waters, Star Fox, Big Run, G Lemmings, Axelay usw., suche neue und Spiele. Tel. 0791/43611 ab 16.10 Uhr

Kaufe, tausche ständig Spiele für SF, suche v.a. neue Titel, zahle gut, suche S Thf4, Gleylancer, Battletoads, S.S. 2 u.a. 1 h. Tel. 06271/71281 od. 5873

Verk. Ghouls'n Ghosts, Magical Qu Pilotwings, Super C., 60-80 DM, verk. für N Pirates 80 DM für Player Tennis 43 DM. 07271/51751 Stefan

Super NES dt., 2. Joypad, Supercon 2, Su Prob., 90 %, Super Mario Kart 91 %, Su Mario World, NP 600 DM, VB 370 DM. 09522/3152 Dani

1. Fam. Club, Infos-Zeitung, Tips, Taus Videos, Streetfighter, CD's jp. Infos, kurzum muss, Infos: Maier G., Kasernstr. 37, A-4 Ried/Innkreis

Suche SNES + Module, und ganze Bestä Sammlungen, sowie Mega Drive, Sp., Neo GB, NES, Sega Master usw. Tel. 04521/71 ab 18 h

Tausche, verk. Super Tennis, Zelda III, Su Soccer alle dt. Tel. 05376/1222

Verk., kaufe, tausche, Super NES und Spiele. Tel. 0431/92217 Marc

Verk. amerik. Super NES, 3 Joypads, 10 Mod S.F. II, S.M. Kart, Desert Strike, C. III, Actio Pro nur kpl. FP 1100 DM. Tel. 089/56854 19 h

Suche Super NES Module, kaufe oder taus Habe Street Fighter II, R-Type, Super S., su auch GB-Module. Tel. 07022/62052

Stop Nürnberger. Tauschpartner für SN Module in Nürnberg und Fürth ges., Tel. 318 Jörg

Verk. Final F. M. Quest 70 DM, US-Vers., TMHT I 25 DM, Amiga z.B. SS2 30 DM u.a. 04956/807

Kaufe alle Spiele fürs Super Nintendo, G.B., Game Gear, Lynx. Tel. 02307/6153

Verk. Sim City (SNES, DT) für 87 DM Tausch gg. Parodius o. Super Prob. Alain Bie Leipziger Str. 48, 7530 Pforzheim 07231/65

Verk. Super NES US 60 Hz, 1 Pad, 1 Joy und Spiel, Topracer, für 250 DM, Harald F Sudetenstr. 12, 8963 Woltenhofen 3

Verk. folgende Super NES Spiele: Mario P F-Zero, Super S., Super Wrestling Mania, S Fighter je 70 DM. Tel. 04542/89297

Kaufe, verk. Neo, SNES Module und Konso Tel. 02151/302320 ab 19 h

Tausche, kaufe, verk. für alle Systeme (a NES, Master 4S, G.Gear) suche für Neo-G Viewp. Art Off, suche amerik. Turbo Duo. A h. 089/4701827

Kaufe, verk., tausche alles für PC-Engine, Super NES, Neo-Geo, Gamegar, GB, L NES, MS. Kaufe auch ganze Bestände. 089/1403732

Verk. nw. dt. SNES mit 2. Dauerfeuerjoyp Univ. Adapter und 7 Spiele (J.C. Ter Parodius, Sf. 2, Mickey Mouse, für 790 DM über 1100 DM.) Tel. 07351/21391

Verk., tausche, kaufe Super Nintendo Ga habe z.B., Starfox, Batman, Bubsy usw. mich an. Tel. 04489/6225 nach 19 h

Verk. NES-Nintendo mit 3 Spielen z.B. Tu f. 199 DM. Deichen, O-2380 Barth, Goeth 4, Tel. 038231/2993

Suche Neo-Geo Spiele aller Art, habe Tausch Sega-Mega-Drive-Spiele SuperNintendo-Spiele oder kaufe die Sp Tel. 09193/5865 abends ab 18 h

Verk-(kaufe) tausche für NeoGeo, MD, F SNES, biete Mercs, Alien Storm 50 DM, Star 2+3, Shining 70 DM u.v.m. wer ver NeoGeo Module gg. Bez. Tel. 0221/5903

Suche Neo-Geo Spiele aller Art, habe Tausch, Sega-Mega Drive Spiele oder S Nintendo Spiele oder kaufe die Spiele. 09193/5865 abends ab 18 h

Verk. für Super NES: Super Soccer 60 Super Tennis 60 DM, Pilotwings 60 DM, Z 70 DM, alles dt. Module. Tel. 02256/1319

Verk. MD Drive, SNES Games z.B. R-T Alien III, Wonderboy V, Football, u.v.m., sche auch, suche Parodius, Starwars, Conr Tennis, verk. auch Lynx. Tel. 05541/6700 ab 18 h

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ❑ Ja ❑ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Antwortkarte

Bitte frankieren. 60 Pfennig

Power Play
Kleinanzeigen

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Widder
21. März bis 20. April

Nach dem Motto "Kämpfen und Siegen" fegt der Widder von Level zu Level und zerbrutzelt Pixel-Aliens. Mit zeitintensiven Adventures, schwierigen Strategiespielen oder niedlichen Jump'n'-Runs kann man den hippeligen Widder nur erschrecken: Ausdauer ist ein unbekanntes Wort – nur kurzweilige Hardcore-Action lockt den kühnen Widder vor den Monitor. Kein Wunder, der Widder wird vom Kriegsgott Mars beherrscht und ist entsprechend rücksichtslos und waghalsig. Die Veteranen unter den Widdern flogen schon im Strampelanzug mit Carol Shaws VCS-Actionhammer River Raid diverse Kampfeinsätze und sind mit Rambo und Commando auf dem C64 aufgewachsen - das prägt.

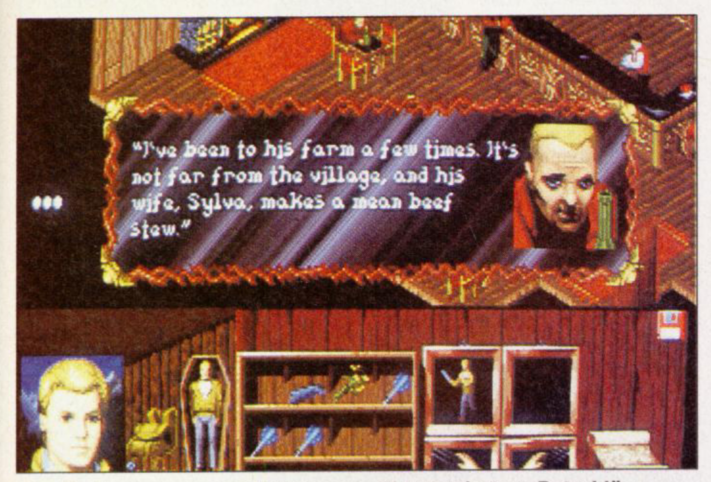
Der Automat auf diesem Bild macht jeden Widder richtig wild

Was spielt der Widder?

Amiga:	Turrican mit Cheat
Game Boy:	Nemesis 2
Mega Drive:	Desert Strike
MS-DOS:	Comanche
Super Nintendo:	Axelay

Hardware-Vorlieben hat der Widder nicht – sind viele Action-Titel verfügbar, ist er zufrieden. Der Widder ballert nur ungern im stillen Kämmerlein, moderne Spielhallen voller Hi-Tech-Equipment sind sein Revier. Man findet ihn meistens im Pilotensessel eines Hydraulikmonsters wie Afterburner oder Galaxy Force. Widder sind Extremoptimisten und sehr spendabel.

Gut munkeln im Dunkeln



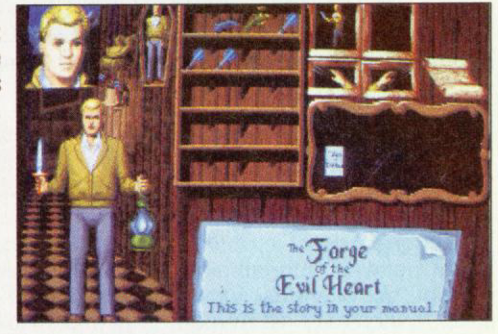
Der Barkeeper unseres Vertrauens gibt ungebetene Ratschläge.

Veil of Darkness

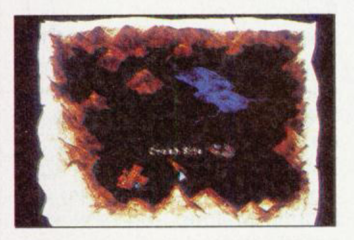
Blutsauger sind in. Der kostbare Lebenssaft wird geschlabbert und geschlürft, daß selbst den alteingesessenen Vampiren in Transsylvanien angst und bange wird. Auf ein ganz abgebrühtes Subjekt der ausgestorben geglaubten Saugergattung trifft der erschrockene Spieler in *Veil of Darkness*. Dort hält der lokale Fürst der Finsternis gleich ein ganzes Tal im eisernen Würgegriff und hegt die hilflosen Einwohner als leicht zugängliche Blutbank.

Wir stolpern natürlich mal wieder rein zufällig in den von Programmiertruppe der Event Horizon angerichteten Schlamassel. Das heißt, unser Flieger stürzt termingerecht ab und wir sitzen zwischen all den Zombies, Werwölfen und Vampiressen fest.

Die Jagd auf die Untoten findet auf einem zweigeteilten Bildschirm statt. Oben wandelt der Soloheld durch ein isometrisches Jammertal, unten wird alles Wissenswerte zur Person geliefert. So erfahrt Ihr, wie viele Hitpoints dem Nachwuchs Van Helsing noch in der Blutbahn verbleiben, was für schnucklige Sächelchen im Rucksack schlummern und welche Mordinstrumente wir gerade parat halten. Wer es ganz genau wissen will, der verschiebt mit der Maus den Charakterbildschirm über die ganze Monitorbreite und darf dort wichtige Informationen abfragen. Hier erfahrt Ihr, unter welchem Zauberspruch der namenlose Held geradesteht und welche Gegenstände sich wo an seinem Körper befinden.



Gut ausgerüstet: Der geräumige Rucksack unseres Helden.



Tal der Verdammnis: In Wald und Wiese unterwegs.

Die Gruselstory entfaltet sich in einer schräg von oben betrachteten 3-D-Perspektive. Der Held wird mit der Maus gesteuert, Türen öffnen sich wie von Geisterhand. Wichtige Gegenstände im Spiel werden auf Wunsch vergrößert dargestellt. Verlassen wir den Raum, lädt eine neue Grafik. Wollt Ihr von einem Handlungsort zum nächsten wandern, genügt ein Klick auf eine mitgeführte Übersichtskarte. Wege im Dungeon werden automatisch kartographiert. Auch die Dialoge sind weitgehend automatisiert, Ihr habt jedoch die Möglichkeit, andere Charaktere mit bestimmten Schlüsselwörtern zu reizen. Fehlt Euch das passende Wort, gibt's eben keine Antwort.

Der Echtzeitkampf wird in drei Schwierigkeitsstufen geboten. In jedem Fall klickt Ihr auf das passende Hand-Icon Eures Helden, der dann automatisch zuhaut. Ihr kämpft gegen Geister, Schatten, Phantome, Irrlichter und allerhand anderes Personal der ewigen Computernacht. *vw*

gut

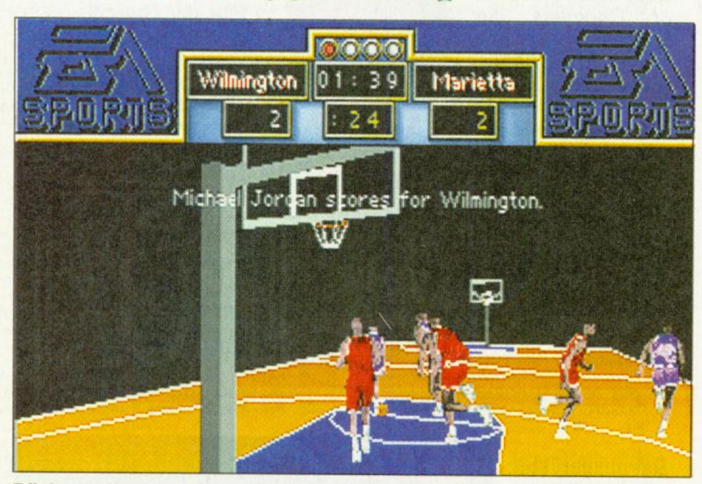
Geht es um Blut und Innereiquotienten pro Quadratpixel, läßt *Veil of Darkness* die Schockerkonkurrenz um Sargnagellänge hinter sich. Man fühlt sich unversehens in ein Horror-Movie der untersten B-Klasse versetzt: Die Grafik ist knallig und plakativ, die Musik schräg schizoid und alle Darsteller haben einen gewaltigen Hau in der sinistren Birne. Der Gruselfreund mag bei soviel Atmosphäre wohlwollend über einige spielerische Schwächen hinwegsehen. So sagt mir das "Reizwort"-System überhaupt nicht zu. Wer im Eifer des Gefechts ein einzelnes wichtiges Wort übersieht, hat Pech gehabt und darf alles noch mal abklappern und alle Gespräche erneut führen. Das macht auf Dauer den härtesten Zombie weich. Wenn man unbedingt ein Adventure mit Rollenspielelementen würzt, dann bitte ein vernünftiges Kampfsystem und kein stupides Icon-Geklicke. Dank dem netten Äußeren darf ich trotzdem zum Kauf raten.



Rhesus negativ: Die Bluttransfusion ging voll daneben.


Genre: Adventure
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: SSI
MS-DOS 61%
Grafik: 58% Sound: 37%
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus
Geplant für: –

Flotter Dreier



Rückzug: Nach jedem Punkt wandert der Ball in gegnerische Hände.

geht so

Die Regel ist alt und hat sich unzählige Male bestätigt: Tolle Grafik macht noch lange kein gutes Spiel. Auch *Jordan in Flight* bestätigt leider diese Binsenweisheit. Zwar flitzt das Super-VGA-Parkett hübsch fix über den Bildschirm und die verschiedenen Spielersprites sind alle hervorragend animiert – der spielerische Tiefgang und die mäßige Steuerung bleiben dabei allerdings auf Amateurniveau stecken. Wir knabbern uns durch ein einziges "3-on-3"-Turnier, steuern ständig denselben Spieler und dürfen lediglich vier taktische Varianten erproben. Im Endeffekt beschränkt sich die Korbhatz auf ein wenig Knöpfchendrücken und zuschauen. Basketball-Freaks werden "echte" Spielmodi und Freiraum für taktische Spielvarianten vermissen. Anfänger werden schon eher Freude dran haben, aber nach einigen Stunden unter heftigen Motivationsproblemen leiden. Kurzum: Ein augenscheinlich "schönes" Spiel mit vielen spielerischen Mängeln.

Jordan in Flight

Electronic Arts ist mittlerweile weltweit sportspielberüchtigt. Vor allem der Videospiel-Division hat's die Körperertüchtigung angetan. EA-Fitness auf Modul ist dementsprechend zahlreich im Angebot. Im Computerspielbereich kam EA jedoch nie so recht aus den Startblöcken: Bis auf *John Madden Football* und das betagte *PGA Tour Golf* gab's bisher kaum Highlights. Anno 1993 kaufte sich EA den weltbesten Turnschuhträger Michael Jordan, der nebenbei auch etwas Basketball spielt und schneiderte dem Meister ein Computerspiel auf dem gebräunten Leib.

In *Jordan in Flight* schlüpft Ihr in die Rolle des schwarzen Recken und spielt natürlich Basketball. Dabei kämpft Ihr Euch entweder durchs Turnier oder übt während eines Freundschaftsspiels die Steuerung. Gespielt wird "3 on 3". Zwei Mannschaften zu je drei Spielern prügeln sich um die braune Melone und bewerfen unter Zeitdruck lediglich einen Korb. Hat eine Mannschaft gepunktet, sind die Gegner dran. Ihr steuert Michael Jordan über das 3-D-Parkett (wahlweise auch in SVGA). Eure beiden Mitspieler und ein Ersatzmann dürfen vor Spielbeginn ausgesucht werden. In der Offensive stehen dabei vier vorgegebene Angriffstaktiken zur Wahl. Auf Knopfdruck paßt oder schleudert Ihr den Ball in Richtung Korb. Seid Ihr in der Defensive, versucht Ihr via Knopfdruck den Ball zu stibitzen. Um Korbwürfe abzuwehren, genügt es, Michael Jordan in der Nähe des Korbes einfach hochspringen zu lassen.

Alle Spielzüge dürfen mit einer Kamerafunktion mitgeschnitten und später wieder angeschaut werden. Nach Spielende warten zudem Statistiken auf den Zahlenfreak. *kn*

Vor jedem Spiel und während der Auszeiten dürft Ihr Eure Mannschaft neu formieren



Es genügt ein Knopfdruck: Mister Jordan locht auf vielfältige Weise ein.

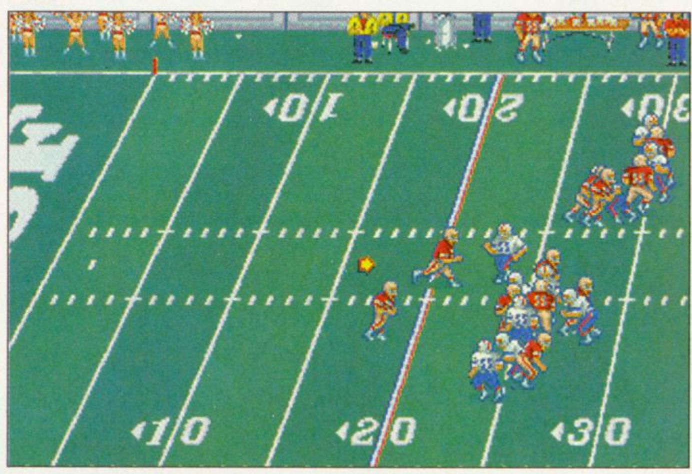
Genre: Sport
Hersteller: Electronics Arts
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Electronics Arts

MS-DOS 55%

Grafik: 76% Sound: 61%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er mit 16 MHz, VGA, 2 MByte
Unterstützt: SVGA, Joystick, Soundblaster
Geplant für: –


YO!!
Jetzt geht's ab! Mit den drei neuen genialen Grafik-Programmen von Micrografx. Für Spaß und Action. Mit grellen Farben und starken Formen. Du willst es wissen? Dann ruf' an und besorge Dir die Infos. Unter den ersten 500 Anrufern verlosen wir*: Konzertkarten nach Wahl, CD's, T-shirts, Baseballcaps ... Oder hol' Dir die Teilnahmekarte bei Deinem Softwarehändler.
* Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.
G·E·W·I·N·N·S·P·I·E·L
KONZERT 10×2 KARTEN!
089/24711·104
MICROGRAFX WINDOWS DRAW · Windows Draw ist das unglaubliche Mal- und Zeichenprogramm für begnadete Bilder ohne Ende.
MICROGRAFX PHOTOMAGIC · Das magische Photostudio für den PC macht aus Photos ein echtes Ereignis.
MICROGRAFX WORKS · Für alle, die mehr wollen: Diagramme, Illustrationen, Bildbearbeitung, Photo-Show und ClipArts – fünf Module in einem Programm.
MICROGRAFX · Studiosoftware für Kreativität und Karriere
Gerbert & Mayer, München

Onkel Toms "Hut"



Wo laufen sie denn? Unsere Spieler steuert der Computer.

Tom Landry
Strategy Football

Lizenzen locken. Merrit griff sich den Hall-of-Fame-Coach *Tom Landry*, der bis Mitte der 80iger Jahre die Dallas Cowboys anführte.

In *Tom Landry Strategy Football* wird ausnahmsweise nicht direkt ins Spiel eingegriffen. Ihr tretet hingegen an die Stelle des Coaches, der seinen Mannen sagt, wo es langgeht. Via Modem darf ein Kumpel Eure Gegner coachen.

Zu Beginn sucht Ihr Euch die passende Mannschaft aus und steigt je nach Belieben in die Liga oder gleich in die Playoffs ein. Während des Spiels ist es Eure Aufgabe, die richtigen Spielzüge (Playcalls und Formationen) auszuwählen. In der "Offense" stehen Euch dazu mehrere Paßmodi und Runs zur Verfügung. Zudem habt Ihr Euch für den primären "Receiver" zu entscheiden. Die Spielzüge selbst darf man von der Seite bewundern und im nachhinein, dank Replay-Funktion, genau studieren.

Natürlich gibt's Auszeiten, in denen Spieler ausgetauscht oder Spielstände gespeichert werden. *kn*

Genre: Strategie
Hersteller: Merit
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Merit

MS-DOS 48%

Grafik: 46% Sound: 30%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA, Maus
Unterstützt: Adlib, Soundblaster
Geplant für: Amiga

geht so

Tom Landry bietet gegenüber anderen Strategiespielen mit sportlichem Hintergrund ein gänzlich neues Konzept. Anstatt, wie zum Beispiel im *Bundesliga Manager Pro*, das gesamte Management einer Mannschaft zu übernehmen, haben wir in *Tom Landry* lediglich die Aufgabe, mit unseren Anweisungen einzelne Spiele zu gewinnen. Die Idee bietet sich bei American Football natürlich an, die Umsetzung läßt allerdings zu wünschen übrig. Zum einen fehlen viele, teils spielentscheidende Kleinigkeiten wie zum Beispiel Audibles. Zum anderen vermissen Strategiefreunde einen Playcall-Editor und das komplette Mannschaftsmanagement (Training, Spielerkäufe, etc.). Footballfans halten sich besser an *Front Page Sports: Football.*

Mama!



Beste Grüße aus Balkonien: Wir haben wieder ein Motiv entblättert.

Penthouse

Hot Numbers

Ob "Playboy", *Penthouse*, "Blitz-Illu" oder "Wochenend": Nackte Mädels auf bunten Seiten finden reißenden Absatz. Zwischen den heißen Blättern muß jedoch differenziert werden: Managerferkel lesen den edlen Hochglanz-Playboy oder das *Penthouse*-Magazin, der gemeine Troll von nebenan greift zu den "St. Pauli Nachrichten" oder zieht sich die "Super Möpse" rein.

Magic Bytes schnappte sich einige der süßen *Penthouse*-Mädels und spann ein kleines Spiel um die Digi-Damen. Das sehr stark an Magic Bytes *Blue Angel* erinnernde Spielprinzip bietet dabei nichts neues: Dasselbe Spiel, die neuen Damen. Wir sammeln gegen einen Freund oder den Computer Steinchen mit Zahlen ein, die uns entweder Punkte bringen oder abziehen. Der eine Spieler darf seinen Cursor nur waagerecht, der andere nur senkrecht bewegen. Gewonnen hat derjenige, der die meisten Punkte vorzeigen kann. Ist ein Level vollbracht, erstrahlt eine der zahlreichen Digi-Maids, die sich hinter den Steinchen verbarg, in vollster Üppigkeit. *kn*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Magic Bytes
Zirka-Preis: 50 Mark
Testmuster: Magic Bytes

MS-DOS 28%

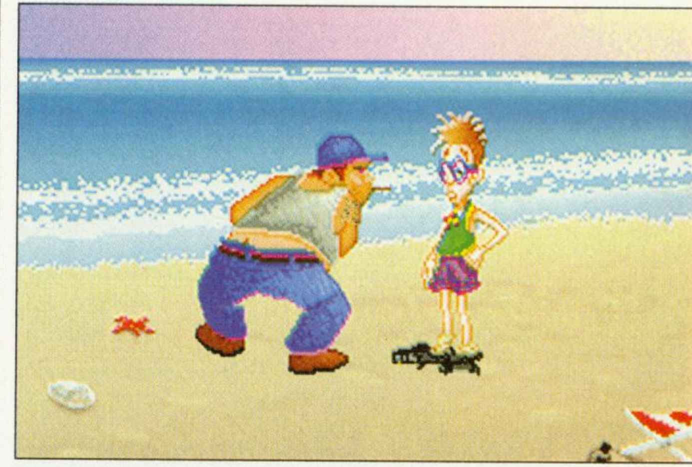
Grafik: 21% Sound: 18%
Schwierigkeit: leicht
Minimal: XT mit 8 MHz, VGA
Unterstützt: Adlib
Geplant für: Amiga



Man sollte es nicht glauben, aber Magic Bytes besitzt doch glatt die Frechheit, ihr fünf Jahre altes *Blue Angel* zu nehmen und lediglich neue Mädels (anstatt Roboblech nun Muskelfleisch) hinter die Blöcke zu klatschen. Das Spielprinzip ist dabei denkbar einfach und genauso belanglos. Musikalisch nervt ständig derselbe Song, grafisch haben wir auch schon Besseres gesehen. Die zahlreichen Damen hätte man in Hinblick auf heutige Grafik-Standards wesentlich schöner digitalisieren können (zum Beispiel in Super VGA). Dank der ohne Zweifel rassigen Penthouse-Mädchen sprüht doch noch ein kleiner Funke Erotik vom Bildschirm. Das Spiel selbst wird dabei jedoch zur belanglosen Nebensache und nervt gewaltig.



Witz komm raus



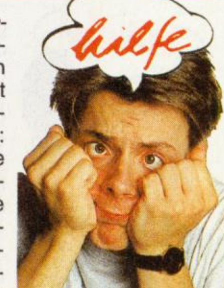
Geekwad Gamer hat nichts zu lachen – wir auch nicht

Wacky Funster's !

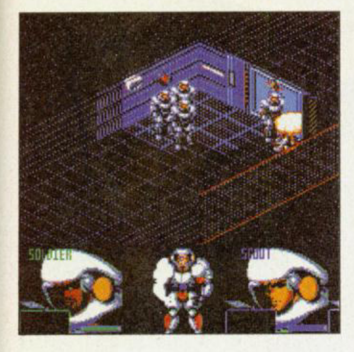
Geekwad Gamer, der gemeine Spieler von nebenan, wird dank einer mittelschweren Computerkatastrophe in das Spielkönigreich gebeamt. Eure Aufgabe ist es, fünfeinhalb Spiele zu bestehen, um das krisengeschüttelte Königreich zu retten.

In *Ping* tretet Ihr gegen vier abgefahrene Gegner an und müßt sie in einem Pong-ähnlichen Spiel schlagen. *Rambi vs. Blambo* wartet dagegen mit einer zünftigen Ballerei auf. Ihr schießt mittels mausgesteuertem Fadenkreuz entweder als Tierrächer Rambi oder Muskelprotz Blambo auf Jäger, Umweltverschmutzer, Stinktiere und arme Delphine. Tierquäler kommen in *Roadkill* auf ihre kranken Kosten. In diesem 3-D-Rennspiel überrollt Ihr massenweise Wiesel und Hühner oder ballert mit Raketen Rokkeromas und Rotwild aus dem Bild. Als *Streetfighter*-Clon kommt *Big Guys with Muscles* auf den Prügelfan zu. Auf Knopfdruck spritzt Ihr Eurem Gegenüber Farbe ins Gesicht oder rammt ihm den Boxhandschuh in den Magen. Zu guter Letzt begebt Ihr Euch in die Blutbahn eines mächtig mutierten Bodybuilders und habt dessen Anabolica hinfortzuboxen – *Steroids*. *kn*

Genre: Geschicklichkeit	
Hersteller: Tsunami	
Zirka-Preis: 100 Mark	
Testmuster: Tsunami	
MS-DOS	**22%**
Grafik: 34%	**Sound: 31%**
Schwierigkeit: mittel	
Minimal: 386er mit 16 MHz, 640 KByte RAM	
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland, Maus	
Geplant für: –	



Tsunamis *Wacky Funster's!* steckt, laut Anleitung, in Sachen Witz und Originalität jedes andere Computerspiel in die Tasche: "Die Nackte Kanone unter den Computerspielen" wirbt die Packung. Ein Lachkrampf stellt sich dabei nicht mal ansatzweise ein. Vielmehr schleudern wir von einem Spielkoma ins nächste. Miserabelste Technik, teilweise erschreckende Grafik und morbider Sound lassen den Humor nicht aus den RAMs. Die träge Steuerung und die wahrlich beknackten Ideen geben den wenigen witzigen Parts den Rest. Lediglich Freunde härtester Satire, die über ungewollte Qualitätsmängel schmunzeln können, sollten reinschauen. Normale Computerspieler lassen besser die Finger von *Wacky Funster's!*



Shadoworlds

Krisalis' *Shadowlands*-Nachfolger gibt auf PCs leider nur eine mäßige Figur ab. Trotz 256-Farben-VGA sieht die Grafik um einiges schlechter aus, als auf dem Amiga und ruckelt abscheulich. Musikalisch gibt's außer einigen Effekten und dem Titelsong nichts zu hören. So bleibt ein spielerisch durchgestyltes SF-Rollenspiel mit spannender Story und witziger Perspektive, das technisch jedoch nicht mehr zeitgemäß ist. *kn*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Krisalis
Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 74%

Grafik: 42% Sound: 38%
Schwierigkeit: mittel



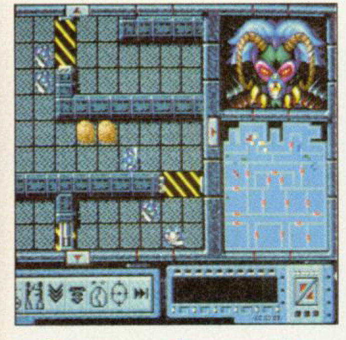
Darkseed

Tief in die Abgründe der Dark Fantasy führt uns Cyberdreams *Darkseed*. Für die entsprechende Gänsehaut sorgen auch in der Amiga-Fassung die Ekelgrafiken von Surrealist H.R.Giger. Wer das recht ansprechende Abenteuer bestehen möchte, sollte schon mal 6 Mega auf seiner Festplatte bereithalten und so die unschönen Ladezeiten von Diskette vermeiden. Visuell und soundtechnisch gleichen sich beide Versionen wie ein Alien-Ei dem anderen. vw

Genre: Adventure
Hersteller: Cyberdreams
Zirka-Preis: 120 Mark

AMIGA 66%

Grafik: 73% Sound: 64%
Schwierigkeit: mittel



Space Crusade

Das Brettspiel ist so leicht verständlich und kurzweilig, daß auch bei den Computerversionen kaum etwas schiefgehen konnte. Das Amiga-Vorbild erfreute vor einem Jahr den Tester und auch die aktuellen MS-DOS-Marines können strategisch und technisch überzeugen. Warum man nicht gleich auch die Datendiskette konvertiert hat, bleibt allerdings das Geheimnis von Gremlin. Ein unkompliziertes Spiel mit erstaunlich vielen Möglichkeiten. vw

Genre: Strategie
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 70%

Grafik: 65% Sound: 30%
Schwierigkeit: mittel



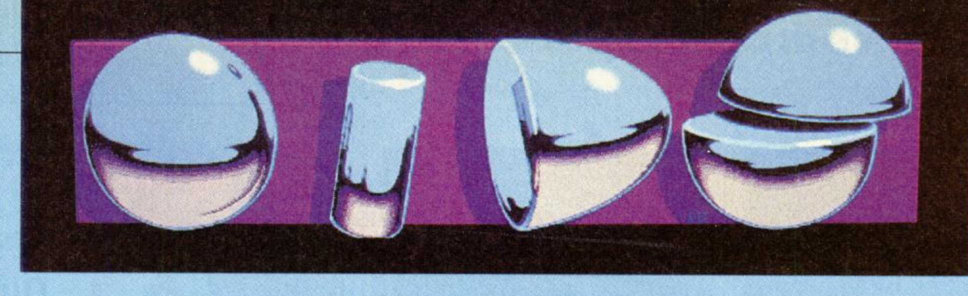
Nigel Mansell

Alle Achtung! Auf dem ST sieht Gremlins *Nigel Mansell* genauso farbenfroh aus, wie auf Commodores Freundin. Leider ruckelt's jedoch etwas mehr. Musikalisch ging die Formel-1-Hatz voll in die Hose: spärliche und zudem schlechte Effekte lassen uns allzu schnell den Ton gänzlich abdrehen. ST-Fans mit Rennambitionen sollten mal reinschauen – an die *Lotus*-Reihe kommt *Nigel Mansell* jedoch nicht mal ansatzweise ran. *kn*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 80 Mark

ATARI ST 49%

Grafik: 62% Sound: 16%
Schwierigkeit: leicht



Geben wir's doch zu: Wie Eva im Garten Eden sind auch wir geneigt vom Baum der (Computer)-Versuchung zu naschen. Futterten die biblischen Vorväter genußvoll an verbotenen Äpfeln, ereilt den Techno-Fan von heute der Lockruf einer amerikanischen Firma, die das verheißungsvolle Obst im Wappen führt: Apple. Ob Amiga-Eigner, PC-Besitzer, ST-Fan oder gar C-64-Oldie – gerne schielen wir in Nachbars Garten zu Apples Multimedia-Flaggschiff.

Die Faszination Macintosh ist verständlich. Fluchen und zettern die meisten Computer-Anwender über unverständliche Befehlsketten, karge Eingabe-Optionen und umständliche Bedienung, kommt aus dem Munde des Mac-Eigners kaum eine Klage. Wird auf einem DOS-Computer schon die Installation eines neuen Programms zum Hindernislauf, klicken sich Mac-Enthusiasten gemütlich durch komfortable Menüs und Icons. Freilich ist ein Apple-Rechner etwas teuerer als die Konkurrenz. Außerdem steht der Mac in dem Ruf, über ein recht karges Spieleangebot zu verfügen. Geprägt wird dieses schlichte Urteil durch den, völlig falschen, Gedanken, daß der Mac ja ein stumpfer Arbeitsknecht sei. Die grafische Benutzeroberfläche sei besonders gut geeignet um Layouts zu erstellen und Texte zu bearbeiten – so die landläufige Meinung. Völlig zu Unrecht, denn in den letzten Jährchen haben – klammheimlich – zahlreiche Softwarefirmen viele bekannte Spiele für den Macintosh umgesetzt. Zudem sind mit der neuen Rechnerserie die Einstiegspreise gewaltig gesunken. Wir haben uns die Firma Apple, den Mac und die Spielesituation etwas genauer angeschaut. *mh*

Süßes Früchtchen



Viele halten Apples Macintosh für einen reinen DTP-Knecht. Aber auch für den Mac gibt's feine Spiele, die für Spaß und Spannung sorgen. Wir schauen uns den Mac, die Firma Apple und die Spieleangebote genauer an.

Historisches

1976 erblickte der erste Apple-Computer, der Apple I, auf einem Küchentisch das Licht der Welt. Ort des historischen Moments war nicht etwa das sterile High-Tech-Labor eines Elektronik-Konzerns, sondern die Hinterhofgarage zweier Techno-Freaks: Steven Jobs und Stephen Wozniak.

Ein Jahr später verließen Jobs und Wozniak ihre Garage und legten mit dem Apple II den ersten Grundstein für den Erfolg. Das Markenzeichen: Der berühmte angebissene Apfel. Der Apple II war damals eine echte Computerrevolution. Immerhin war die Ausstattung des Apple II mehr als üppig: Satte 24 KByte RAM, ein 6502-Prozessor, Anschluß für einen Datenkassettenrekorder und die mitgelieferte Programmiersprache BASIC. Aber erst 1978 gelang Apple, dank der Erfindung der formatierbaren Diskette nebst passenden Laufwerk, der Durchbruch. Der Nachfolger zum Apple II, der Apple II+, wartete mit einem Diskettenlaufwerk, 48 KByte RAM und einem neuen BASIC auf. Die Entwickler-Mühe und ungezählte Nächte, in denen die Lötkolben glühten, zahlten sich aus. Bis 1979 verkaufte Apple rund 45000 Computer. Aus den Garagenbastlern Steven Jobs und Stephen Wozniak wurden Millionäre.

Der Anfang: Auf dem Garagentisch entsteht der erste Apple-Computer

Zwischen 1981 und 1983 werden an der Apple II-Serie eine ganze Reihe Veränderungen und Verbesserungen vorgenommen. Es erscheinen beispielsweise der Apple IIc (tragbar) und der Apple IIe. Letzterer mit 64 KByte RAM-Speicher und 80 Zeichen/Zeile-Darstellung. Im Taumel des Erfolgs – Apple war an die Börse gegangen und aus den "einfachen" Millionären wurden Mehrfachmillionäre – kriegen sich die Apple-Gründer fürchterlich in die Haare. Stephen Wozniak verläßt kurzerhand die Firma und bastelt seitdem an elektronischem Spielzeug und programmierbaren Fernbedienungen. Der Pepsi-Manager John Sculley übernimmt, von Steven Jobs in die Firma geschleust, das Apple-Ruder.

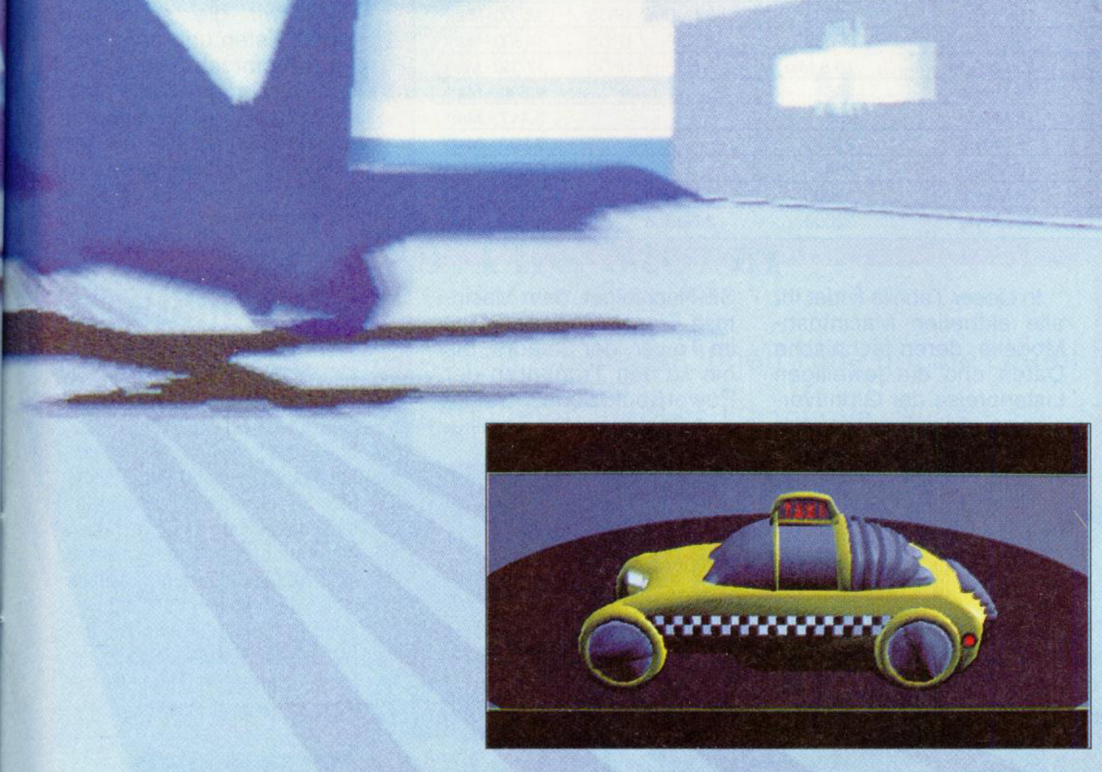


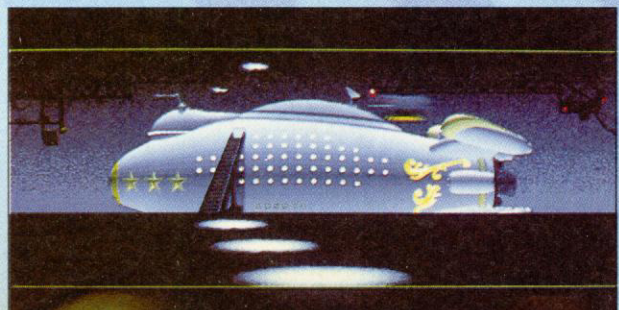
Vom Bastler zum Multimillionär: Steven Jobs (rechts) und Stephen Wozniak (links)

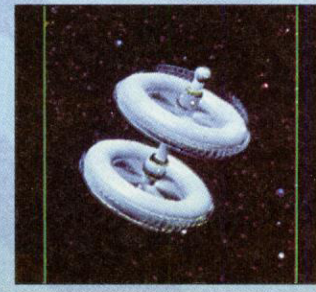
Glücklos: Trotz grafischer Benutzeroberfläche hatte LISA keinen Erfolg.

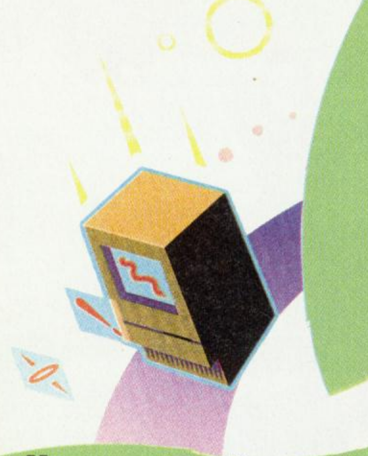
1984 stellt Apple den Macintosh vor. Trotz des genialen Grundkonzeptes der grafischen Oberfläche schleppte sich der Mac dahin. Erst nach Anlaufschwierigkeiten setzte sich der Mac schließlich durch.

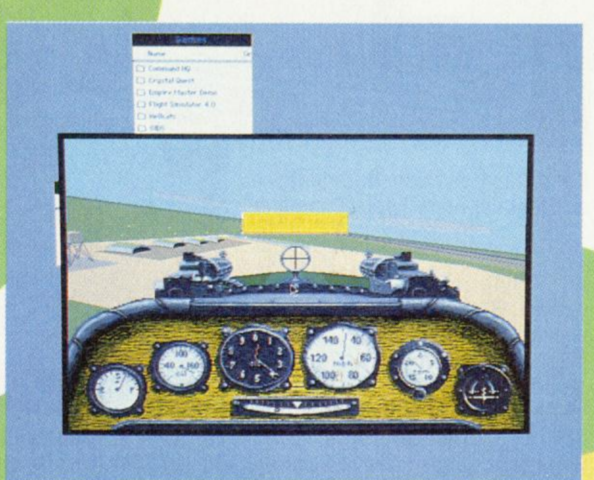
Ein Jahr später verläßt auch der zweite Gründungsvater die Firma. Steven Jobs wirft nach zahlreichen Zwistigkeiten mit Aufsichtsrat und John Sculley das Handtuch und gründet seine neue Firma: NeXT. In den Jahren 1985 bis 1990 wurde der Mac weiter verfeinert. Netzwerkfähig, mit Laserdruckern verbandelt, mit SCSI-Schnittstelle im Duett mit Scannern, optischen Laufwerken erobert sich der Macintosh seinen Platz im Desktop Publishing-Bereich. Ende 1990 schraubt Apple die überhöhten Preise herunter und stellt erstmals Low-Cost-Systeme vor. Dank dieser Maßnahmen ließ der Aufstieg des Mac nicht lange warten — bis heute sind weltweit rund sieben Millionen Macintosh im Einsatz.











Alle neuen Macs

Modell	Prozessor/MHz	max. RAM	Farbtiefe	Steckplätze	Listenpreis
Classic II 4/40	68030/16	10 MByte	2	keine	2.249.- Mark
Colour Classic 4/40II	68030/16	10 MByte	32000	1 LC-PDS	2.150.- Mark
LC II 4/40	68030/16	10 MByte	256	1 LC-PDS	2.168.- Mark
LC III 4/40	68030/25	36 MByte	32000	1 LC-PDS	3.500.- Mark
Performa 400 4/40	68030/16	10 MByte	256	1 LC-PDS	2.826.- Mark
Performa 600 4/80	68030/32	68 MByte	32000	3 NuBus/ 1PDS	3.999.- Mark
Performa 600 4/80 CD	68030/32	68 MByte	32000	3 NuBus/ 1PDS	4.999.- Mark
IIsi 5/40	68030/16	10 MByte	32000	3 NuBus/ 1PDS	3.026.- Mark
IIvi	68030/16	68 MByte	32000	3 NuBus/ 1PDS	3.026.- Mark
IIci 5/80	68030/16	128 MByte	32000	3 NuBus/ 1PDS	4.892.- Mark
IIvx 4/80	68030/32	68 MByte	32000	3 NuBus/ 1PDS	4.982.- Mark
IIvx 5/230 CD	68030/32	68 MByte	32000	3 NuBus/ 1PDS	7.250.- Mark
Centris 610 4/80	68LC040/20	68 MByte	32000	1 NuBus	4.990.- Mark
Centris 650 4/80	68040/25	136 MByte	32000	3 NuBus	7.500.- Mark
Centris 650 8/230 CD	68040/25	136 MByte	32000	3 NuBus	9.750.- Mark
Quadra 700 4/80	68040/25	68 MByte	16.8 Mio	2 NuBus/ 1 PDS	7.263.- Mark
Quadra 800 8/230	68040/33	136 MByte	32000	3 NuBus/ 1PDS	12.500.-Mark
Quadra 800 8/500 CD	68040/33	136 MByte	32000	3 NuBus/ 1PDS	14.800.-Mark
Quadra 950 4/230	68040/33	256 MByte	16.8 Mio	5 NuBus/ 1PDS	17.050.-Mark
PowerBook 145 4/40	68030/16	16 MByte	256		4.690.- Mark
PowerBook 160 4/40	68030/16	16 MByte	256		5.447.- Mark
PowerBook 165c 4/80	68030/33	16 MByte	256		7.990.- Mark
PowerBook 180 4/80	68030/33	16 MByte	256		8.625.- Mark
PowerBook Duo 210 4/80	68030/25	16 MByte	32000	2 NuBus	5.497.- Mark
PowerBook Duo 230 4/80	68030/33	16 MByte	32000	2 NuBus	6.254.- Mark



In dieser Tabelle findet Ihr alle aktuellen Macintosh-Modelle, deren technische Daten und die jeweiligen Listenpreise der Grundversionen. Angefangen beim SE-Nachfolger, dem Macintosh Classic über den Mac im Tower, der Quadra, bis hin zu den Tragbaren der PowerBook-Serie, reicht das Spektrum der Familie.

Spielereien

Spiele auf den Mac umzusetzen ist kein leichtes Unterfangen. Die Programmierer sind durch das Betriebssystem an eine stattliche Anzahl Einschränkungen gebunden. So müssen Spiele, wie alle anderen Programme auch, den von Apple festgelegten Richtlinien entsprechen. Die Benutzerführung ist beispielsweise genormt: Alle Menüs sind immer am gleichen Platz, so daß sich der Anwender sofort in einem neuen Programm zurechtfindet. Eine Grundvoraussetzung: Alle Mac-Spiele müssen sich mit der Maus spielen lassen. Da es zudem eine ganze Reihe verschiedener Rechnertypen gibt, sollten die Spiele auf unterschiedlichen Systemen funktionieren. Die Spiele müssen auf einem Schwarzweiß-Bildschirm genauso laufen, wie auf einem High-End-Gerät mit 20-Zoll-Monitor, 256 Farben und einer Auflösung von 1152 mal 960 Punkten.

Auf den folgenden Seiten zeigen wir die schönsten, spannendsten und gehaltvollsten Macintosh-Spiele. Für jeden Geschmack dürfte etwas dabei sein: Von der Simulation, übers Tüftelspiel, bis zum knallharten Adventure oder einer strategischen Klopperei.

Wo gibt's Spiele?

Beim Lesen unseres Artikels Appetit auf ein paar schnuffige Mac-Spiele bekommen? Leider sind im Kaufhaus nebenan gerade keine Mac-Spiele auf Lager, der Verkäufer murmelt nur was von "Macs gibt's nur in Schottland", oder gar ein hingeschnauztes "Hamma nett!", dann sollten Sie nicht verzweifeln. Spiele für den Mac bekommen Sie beispielsweise bei der Firma Pandasoft in Berlin oder der Firma Ludwig in München.

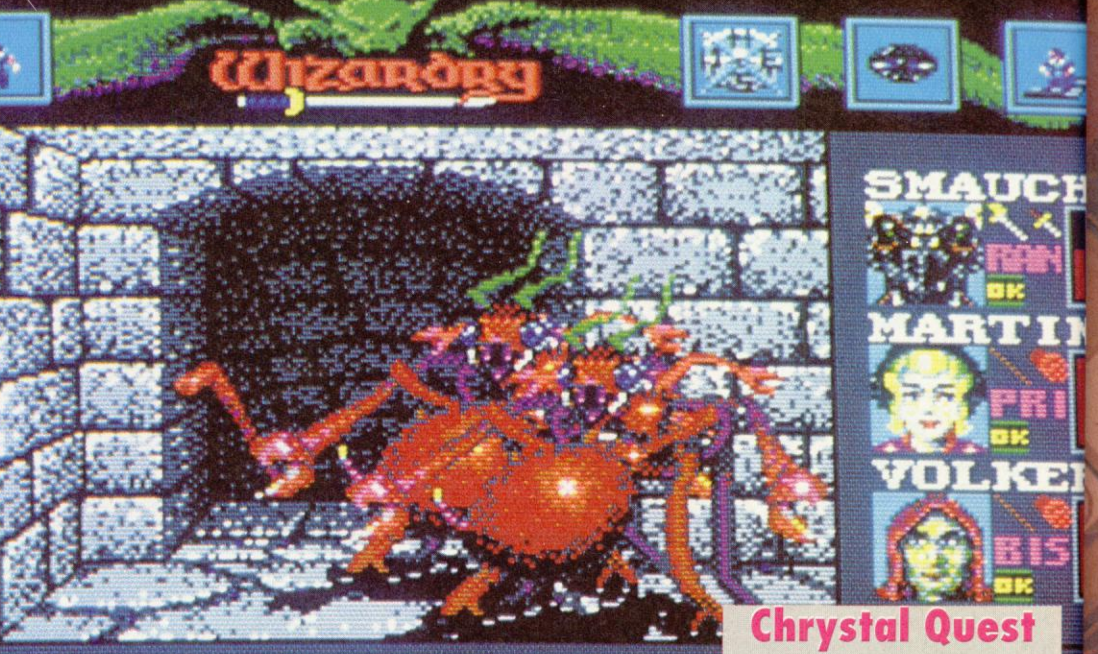


Der Dauerbrenner: Der Apple II setzt Maßstäbe für die Heimcomputerindustrie

Bane of the Cosmic Forge

Bane of the Cosmic Forge, der sechste Teil der weltberühmten Wizardy-Saga, entführt den Mac-Spieler in ein unheimliches Königsschloß voller Monster, Rätsel und fieser Fallen. Sie steuern eine Rollenspiel-Crew aus sechs verschiedenen Charakteren durch das 3D-Labyrinth. Eure Aufgabe: einen magischen Zauberstift wiederzufinden. Die anspruchsvollen Puzzles und knackigen Monster sind eher etwas für Rollenspielveteranen, denn für Einsteiger. Klickt Euch aber erst mal durch die schummerigen Gänge, kommt der Mac kaum zur Ruhe und das Schlafbedürfnis sinkt gewaltig.

Name: ***Bane of the Cosmic Forge***
Hersteller/Vertrieb: Sir-Tech/Rushware



Command H.Q.

Mit dem gelungenen Strategie-Streich *Command H.Q.* meldete sich einer der berühmtesten Spiele-Designer aller Zeiten zurück: Dan Bunten, Schöpfer des Kultklassikers *M.U.L.E.*. Das Prinzip von *Command H.Q.* ist ebenso so simpel wie suchtverdächtig: In historischen oder fiktiven Szenarien, gegen den Computer oder einen menschlichen Kumpanen (via Netz oder Modem), die Welt erobern. Die leichte Bedienung und die taktisch für Laien verständlichen Zusammenhänge, katapultieren *Command H.Q.* in der Beliebtheitsskala nach ganz oben.

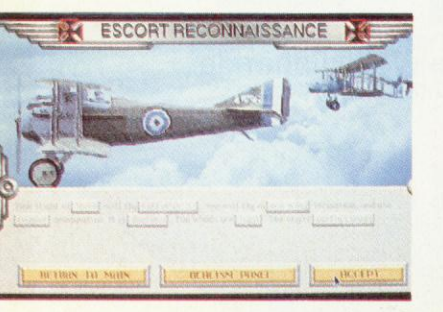
Name: Command H.Q.
Hersteller/Vertrieb: Microprose/United Software



Red Baron

Im Gegensatz zum Flugkollegen *Flugsimulator 4* geht's bei *Red Baron* erheblich weniger friedlich, aber dafür umso actionreicher zu. Zur Zeit des ersten Weltkrieges steuern Sie auf deutscher oder alliierter Seite ein Flugzeug durch verschiedene Missionen. Auf Wunsch knattern Sie eine historische Mission nach, stellen sich einem berühmten Fliegerass zum Duell, fliegen Trainingsaufträge oder melden sich für einen längeren Feldzug. Je nach Flugzeugtyp gibt's ein anderes Flugverhalten und natürlich eine andere Cockpitgrafik. Sind Sie unterwegs, wird die Umgebung in äußerst detaillierter, aber schneller 3-D-Grafik gezeigt.

Name: ***Red Baron***
Hersteller/Vertrieb: Dynamix/Bomico



Quarterstaff

Unvergessen in den Köpfen echter Freaks ist das Infocom-Adventure *Quarterstaff*. *Quarterstaff* ist das einzige Abenteuerspiel der untergegangenen Kultfirma Infocom, das es ausschließlich für Macs gab. Besitzer anderer Computersysteme schauen im wahrsten Sinne des Wortes in die Röhre, während *Quarterstaff* auf dem Mac läuft. Der Grund für das Mac-Solo ist einfach: Zum Zeitpunkt als die Infocom-Gurus *Quarterstaff* schufen, reichte der Speicherplatz auf herkömmlichen Computern für die neue Technik (Grafik, Automapping) nicht aus. Nur der Mac bot genügend RAM für fesche Bilder.

Name: ***Quarterstaff***
Hersteller/Vertrieb: Infocom/Import

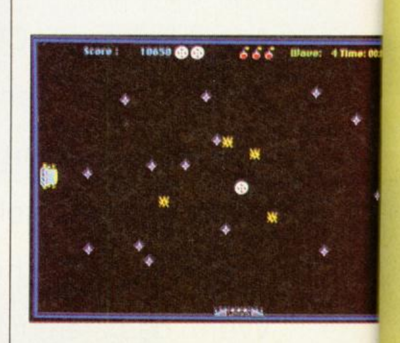
Tetris

Das von Chefs am meisten gehaßte Spiel heißt wohl definitiv *Tetris*. Es dürfte kaum ein anderes Computerspiel geben, das auf diesem Globus so oft, so ausdauernd und mit wachsender Begeisterung gespielt wurde und immer noch wird wie *Tetris*. Leider hat eine Partie *Tetris* einen entscheidenden Nachteil: Einmal begonnen, bleibt jede Arbeit für Stunden liegen. Die Mac-Variante macht in Sachen Spielspaß keine Ausnahme. Selbst in unserer Redaktion laufen auf den Layout-Macs des öfteren heiße *Tetris*-Turniere.

Name: ***Tetris***
Hersteller: Spektrum Holobyte/United Software

Chrystal Quest

Grafisch eher bescheiden präsentiert sich *Chrystal Quest* auf dem Macintosh. Ein paar bunte Kleckse hier und da sind fast alles, was der Spieler zu sehen bekommt. Im Gegensatz zum kärglichen Outfit, gilt *Christal Quest* in Sachen Spielspaß, schon lange als Geheimtip unter den Macintosh-Fans. Runde um Runde versuchen nimmermüde Spieler kleine Kristalle zu sammeln und die Beute zu einem Ausgang zu schleppen, bevor immer dreister attackierende Angreifer dem eigenen Sprite ans Leder wollen.



Name: ***Chrystal Quest***
Hersteller/Vertrieb: Pandasoft

STRIKE COMMANDER

Gezeigt werden PC-Einstellungen. Die Bildschirmfotos zeigen die PC-Version.

Strike Commander ist da - und wie. Chris Roberts, der Autor und Designer dieses Aktionsflugsimulators, hat die Realität des Fliegens auf eine neue Stufe gebracht, die nicht weniger bedeutet als Kino. Strike Commander ist der nächste Schritt in der Entwicklung des interaktiven Films.

In dieser fesselnden Geschichte von weltweiter Machtpolitik haben Sie das Kommando von Sterns Wildcats. Einem Eliteschwadron von Berufssoldaten, die sich in einer immer mehr zerfallenden, der Bestechung und Täuschung verschriebenen Welt geradlinigem und ehrlichem Fliegen gewidmet haben. Wie nie zuvor werden Sie die Härte des Luftkampfes erfahren. Chris Roberts' revolutionäres Real-Space-System zeigt eindrucksvoll, wie sich die Details am Boden entwickeln, während Sie auf sie zustürmen. Strike Commander ist jedem anderen PC-Flugsimulator um einiges voraus.

Schlagen Sie jetzt zu!



Vertrieb in Europa: Electronic Arts.
Deutsche Vertretung: Selling Points GmbH, Alliance Division, Verlerstr. 1, 4830 Gütersloh.



Sim City

Was soll man zu diesem Spiel eigentlich noch sagen? *Sim City* ist wohl eines der "klassischsten" Mac-Spiele. Gründete doch auch Hersteller Maxis mit dem Erstling der *Sim*-Serie seinen Erfolg. Für alle die *Sim City* noch nicht kennen, hier die Aufgabe in Kürze: Als Bürgermeister einer Stadt lassen Sie Straßen bauen, errichten Industrieareale, stellen Wohn- und Geschäftsräume zur Verfügung, überwachen Polizei und Feuerwehr und erheben Steuern. Ihre Wunschstadt wird von digitalen Lebewesen, den "Sims", mit Leben erfüllt. Machen Sie Ihre Sache gut, wächst die Stadt, blüht und gedeiht. Machen Sie Unfug, wandern die "Sims" wieder weg, und aus der Metropole wird eine Geisterstadt.



Name: *Sim City*
Hersteller/Vertrieb: Maxis/Bomico

Flightsimulator 4.0

Auf diesen Klassiker der Computer-Simulationsgeschichte haben Mac-Besitzer lange warten müssen. An Bord einer Cessna oder eines Business-Jets die Flughäfen dieser Welt anzufliegen, von Funkfeuer zu Funkfeuer zu hüpfen und möglichst realistisch durch die digitale Wolkenschicht zu brausen, das ist für tausende Hobbyflieger höchstes Glück. Komfortabel die Fenstertechnik und die Bedienung: Für mich ist der *Flight Simulator 4.0* allerdings einen Hauch zu trocken.

Name: *Flightsimulator 4.0*
Hersteller/Vertrieb: Microsoft/Microsoft

Railroad Tycoon

Beim Anblick einer Modelleisenbahn übermannen wohl jeden von uns die Kindheitserinnerungen und wir bekommen feuchte Augen. Leider mangelt's oft am nötigen Platz für die eigene Hobbybahn. Die Mischung aus Wirtschaftssimulation und Bahnbastelei, das Spiel *Railroad Tycoon* schafft hier Abhilfe. Auf digitalen Ländereien legen Sie neue Strecken, lassen Züge fahren, überwachen Fahrpläne und scheffeln Geld. Mit etwas Geschick wächst das Imperium. Aber Vorsicht: *Railroad Tycoon* gefährdet Ihre Nachtruhe.

Name: *Railroad Tycoon*
Hersteller/Vertrieb: Microprose/United Software





Spaceship Warlock

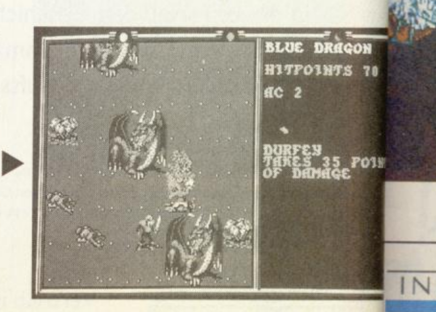
"Multimedia" – mit diesem Schlagwort gehen die großen Computerhersteller derzeit hausieren. Hakt man jedoch nach, kann niemand den Begriff genau definieren: CD, Musik, Film und Grafik lauten die ersten Stichworte. Haben die "ernsthaften" Firmen noch so ihre Probleme mit der neuen Technik, ist im Spielebereich "Multimedia" schon lange Realität. Das gehaltvolle High-End-Adventure *Spaceship Warlock* ist ein feines Beispiel: In einer Sf-Umgebung die eines "Bladerunners" würdig wäre, spielen Sie einen Zukunfts-Marlowe. Die Grafik ist einfach umwerfend gut, erreicht jedoch noch keine Fernsehqualität, der Soundtrack und die Geräusche sind in CD-Qualität. Anschauen und staunen heißt

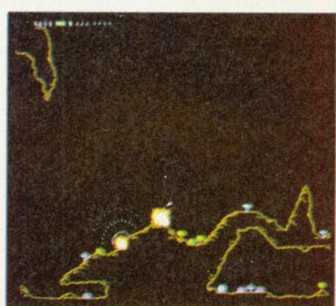
Name: *Spaceship Warlock*
Hersteller/Vertrieb: Pandasoft

Champions of Krynn

Auf PCs schon lange ein Renner, kommen jetzt nach und nach Umsetzungen der beliebten AD&D (Advanced Dungeons & Dragons)-Rollenspiele für Apples Vorzeigerechner in die Regale der Shops. Ein Beginner-freundlicher Schwierigkeitsgrad, 3-D-Dungeons und ein taktisches Kampfsystem zeichnen AD&D-Spiele aus. Der dicke Leckerbissen der kompletten AD&D-Serie ist die stets gehaltvolle Märchenstory mit Romanqualität, die sich wie ein roter Faden durch die einzelnen

Name: *Champions of Krynn*
Hersteller/Vertrieb: SSI/Rushware

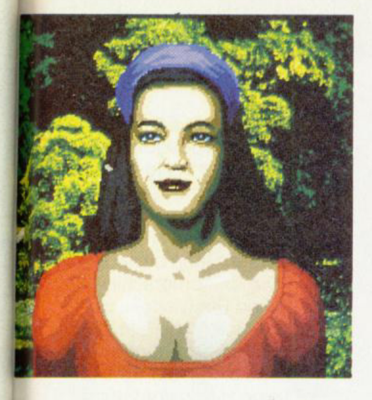




Oids

"Brillant", mit nur einem Wort läßt sich eines der genialsten Spiele aller Zeiten beschreiben. Leider läßt *Oids* ein für Mac-Spiele lebenswichtiges Gebot außer Acht: "Du sollst nicht ohne Maus spielen!". Wer sich allerdings an die trickreiche Tastatursteuerung gewöhnen kann, bekommt Geschicklichkeitsvergnügen in Reinkultur serviert. Der tückischen Schwerkraft trotzend, müssen mit einem kleinen Raumschiff winzige Männlein befreit, eingesammelt und nach Hause gebracht werden. Die Grafik ist eine Klasse für sich: Pixelgroße Sprites sind mit ungesehener Detailtreue auf den Monitor gebannt. Apropos Monitor: *Oids* ist laut Expertenmeinung eines der wenigen Mac-Spiele, das nachweislich auf jeder Monitorgröße läuft.

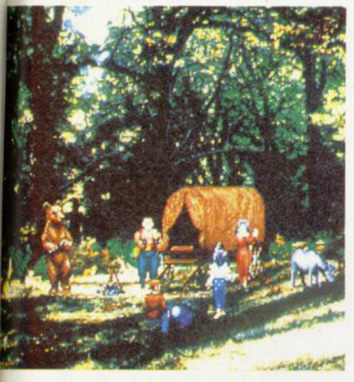
Name: *Oids*
Hersteller/Vertrieb: FTL/United Software







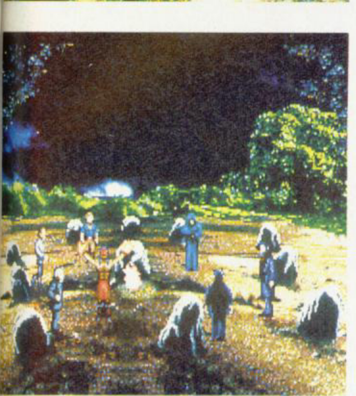




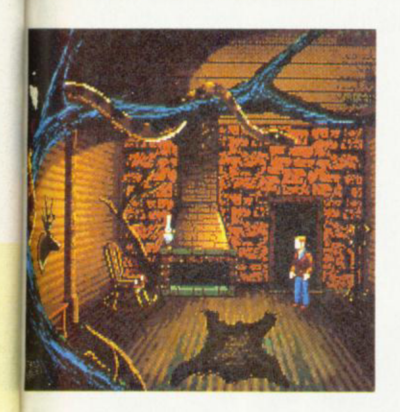
SHADOW OF THE COMET



Erscheinet der Komet, so kehret Cthulhu wieder.

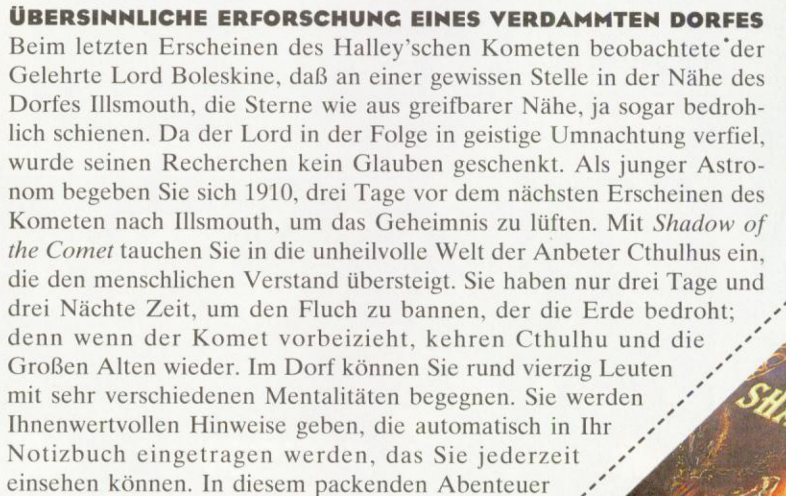


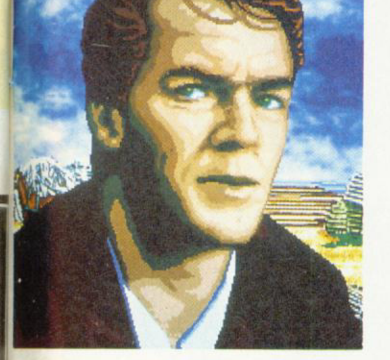




ÜBERSINNLICHE ERFORSCHUNG EINES VERDAMMTEN DORFES

Beim letzten Erscheinen des Halley'schen Kometen beobachtete der Gelehrte Lord Boleskine, daß an einer gewissen Stelle in der Nähe des Dorfes Illsmouth, die Sterne wie aus greifbarer Nähe, ja sogar bedrohlich schienen. Da der Lord in der Folge in geistige Umnachtung verfiel, wurde seinen Recherchen kein Glauben geschenkt. Als junger Astronom begeben Sie sich 1910, drei Tage vor dem nächsten Erscheinen des Kometen nach Illsmouth, um das Geheimnis zu lüften. Mit *Shadow of the Comet* tauchen Sie in die unheilvolle Welt der Anbeter Cthulhus ein, die den menschlichen Verstand übersteigt. Sie haben nur drei Tage und drei Nächte Zeit, um den Fluch zu bannen, der die Erde bedroht; denn wenn der Komet vorbeizieht, kehren Cthulhu und die Großen Alten wieder. Im Dorf können Sie rund vierzig Leuten mit sehr verschiedenen Mentalitäten begegnen. Sie werden Ihnenwertvollen Hinweise geben, die automatisch in Ihr Notizbuch eingetragen werden, das Sie jederzeit einsehen können. In diesem packenden Abenteuer können Sie über100 bildfüllende Kulissen mit Hilfe von Tasten-befehlen durchforschen. Wird es Ihnen gelingen, Cthulhus Fluch zu bannen und den Schatten des Kometen zu zerstreuen?





NAME....................

VORNAME ....

STRASSE, PLATZ ....

....

WOHNORT...

LAND ....

COMPUTERTYP..

Bitte einsenden mit frankiertem Rückumschlag an BOMICO, Am Südpark 12, 6092 KELSTERBACH - Deutschland.

(Ab dem 01.07.93 lautet die Postleitzahl von Kelsterbach 65 451)

Bitte senden Sie mir eine Gratisbroschüre über die INFOGRAMES-Produktionen.

INFOGRAMES

Shadow of the Comet ist für PC erhältlich.
Spiel und Anleitung auf deutsch.

Vorsprung durch Technik



Bumm! Ein 3-D-Alien verglüht im Laserfeuer

Starfox

Bis vor kurzem war die Spielewelt noch völlig in Ordnung. Komplexe 3-D-Vektorgrafik war eine Domäne flotter Computer. Auf Videospiel-Konsolen verhinderten die, im Vergleich zu populären Heimcomputern, eher langsamen Prozessoren, den exzessiven Gebrauch ausgefüllter 3-D-Objekte. Seit kurzem gerät dieses so festgefügte polygone Weltbild gehörig ins Wanken. Konsolenriese Nintendo kümmerte sich erst gar nicht um eine passende Aufrüstung der Konsole, sondern spendierte dem 3-D-Debütmodul *Starfox* einfach einen Zusatzbaustein, im Volksmund auch F/X-Chip genannt, der den geplagten Prozessor entlasten soll. Für den Polygon-Einstieg heuerte Nintendo eine Handvoll britischer Programmierer an, die sich schon seit Jahren mit Vektorgrafik beschäftigen: "Argonaut". Kurzerhand sperrten Nippons Chefdesigner die "Argonaut"-Crew um Jez *Starglider* San für ein paar Wochen in fernöstlichen Büros ein. Derweil die britischen Geometrie-Künstler an dreidimensionalen Objekten werkelten, schnitzten japanische Spezialisten am Spieldesign. Als Resultat der Mischung aus englischem Können und fernöstlicher Kreativität präsentierte Nintendo auf der letzten CES das Actionspiel *Starfox*. Mittlerweile ist das Spiel als Japanimport zu haben, die amerikanische und deutsche Version sollen noch in diesem Monat offiziell erscheinen.

In *Starfox* versucht — wieder einmal — ein intergalaktischer Bösewicht die Macht im Universum an sich zu reißen. Als Feind vom Dienst dient ein mieser Orang-Utang, die allzeit bereiten Helden, die dem Affenfiesling ins Handwerk pfuschen, entspringen ebenfalls dem Tierreich. Ein Frosch, ein Karnickel, ein Hahn und der Star der Truppe, ein Fuchs, zischen in schnittigen Raumschiffen durchs All, um die Affenarmada aufzuhalten. Ihr steuert das Raumschiff des Fuchses durch insgesamt 12 Spielstufen, die in drei verschiedene Schwierigkeitsgrade eingeteilt sind. Ziel ist es, den Heimatplaneten des Oberaffen zu erreichen. Vor dem Start könnt Ihr Euch eine von drei Routen (entspricht den Schwierigkeitsstufen) aussuchen. Alle drei Varianten beginnen auf dem Start-Planeten. Hier seht Ihr Euren Raumgleiter von hinten. In späteren Stufen, die teilweise in den Tiefen des Weltalls spielen, könnt Ihr zwischen der herkömmlichen Außenansicht und der Cockpitperspektive wählen.

Um Euch an Eurer Aufgabe zu hindern, hat der Affenboß eine ganze Alien-Armee, nebst passenden Obermotzen losgeschickt. Nicht nur 3-D-Raumschiffe und allerlei Bodenaliens wie Spinnen, Krabben und Panzer attackieren Euren Raumer. Es gilt zudem zahlreiche Hindernisse zu umfliegen. So sind beispielsweise auf den Planeten

Pfui Spinne! Im Level Titania warten ein paar Dutzend dieser Krabbeltiere.

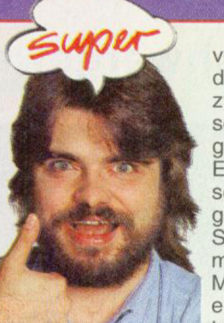
Wing Commander läßt grüssen! So sieht ein Asteroidenfeld bei *Starfox* aus!



super

Sternenfüchschen und ich haben nicht nur die gleiche Haarfarbe, es war auch sonst Liebe auf den ersten Blick. Ein besseres Werbe-Vehikel für ihren neuen FX-Wunderchip hätte Nintendo nicht auf die Startrampe legen können. *Starfox* begeistert vom ersten Moment und kann langfristig motivieren. Ausgeklügelte Gegnerangriffsformationen, cleveres Level-Design und beeindruckende 3-D-Effekte lassen vergessen, das wir nicht völlig frei im All herumdüsen dürfen, sondern uns auf einer (relativ) festgelegten Bahn bewegen. Die drei unterschiedlichen Schwierigkeitslevel unterscheiden sich völlig vom Fluggefühl und sind jeder für sich eine Herausforderung. Bis auf die gewöhnungsbedürftige Außenperspektive hat man das Automatenvorbild *Starblade* perfekt kopiert.





Asteroiden schwirren von links am Cockpit vorbei, rechts flattern ein halbes Dutzend Aliens ein komplexes Manöver und in der Mitte nähert sich ein Polygonmonster der Marke "Extragroß". Dank des FX-Chips ist bei der geometrischen Grafikpracht kein Ruckeln und Zuckeln zu sehen. Zwar hält sich beim näheren Hinsehen der Geschwindigkeitsrausch in Grenzen, aber das tut dem Ballervergnügen keinen Abruch. Denn Abwechslung wird bei *Starfox* besonders groß geschrieben. Konsequent geraten frische Gegnerscharen ins Visier des bordeigenen Lasers, zahlreiche, gut plazierte Hindernisse und gewieft versteckte Extras in den vollgestopften zwölf Levels, lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Ein, für meinen Geschmack, besonders geschickter Design-Schachzug ist die Idee mit den "intelligenten" Mitfliegern. Durch die eingestreuten Rettungsaktionen ("Hilfe, ein Alien ist hinter mir her!") weht *Starfox* ein Hauch *Wing Commander* um die Knuddelschnute. Gelegenheitsretter, die nur sporadisch zum Feuerknopf greifen, um das Universum zu befreien, werden allerdings Ihre Probleme mit dem saftigen Schwierigkeitsgrad haben. Schon die "leichte" Strecke fordert einiges vom Spacepiloten.

Durch diese Gasse muß er kommen: Dimension X ist voller Hindernisse

Hinter den Toren verbergen sich Extras

Tore und Tunnels aufgebaut, die sich öffnen und schließen. Pfeiler, die plötzlich umkippen, oder herumrennende Riesenroboter können Euer Schiff ebenfalls beschädigen. Dies führt sogar soweit, daß Euer Raumer im schlimmsten Fall einen Flügel verliert, was sich beim Flugverhalten unangenehm bemerkbar macht. Bei jedem Treffer, oder einem Crash, wird ein wenig Schildenergie abgezogen. Sackt der Vorrat auf Null, ist eines von drei Leben futsch und Ihr müßt den aktuellen Level wieder von vorn beginnen. "Continues", mit denen Ihr weiterspielen könnt, müssen erst durchs Erreichen einer bestimmten Punktzahl "verdient" werden. Um den Schutzschild aufzutanken, müssen spezielle Ringe durchflogen werden. Außerdem liegen vereinzelt Extras herum, die aufgesammelt werden dürfen. Da gibt es zusätzliche Smartbombs, von denen Ihr anfangs drei Stück habt, ein Superschutzschild, das den Raumer unverwundbar macht, und Bonuslaser, die die Simpelkanone aufrüsten. Je mehr Laserextras Ihr einsackt, desto stärker wird die Kanone. Eine weitere Besonderheit: Ihr fliegt nicht allein los. Die drei animalischen Kumpane begleiten Euch und feuern selbsttätig auf anfliegende Feinde. Ab und zu müßt Ihr einem Kollegen, der von einem Gegner verfolgt wird, Hilfestellung leisten. Ist ein Freund in Not, informiert Euch eine Bildschirmanzeige und die Sprachausgabe (in der hiesigen Fassung sogar in Deutsch) über die brenzlige Situation. Verglüht ein Begleitschiff im Laserfeuer, fällt der Helfer für den Rest des Spieles aus. *mh*







Die Stunde der Abrechnung: Hier seht Ihr, wer von den Kumpels noch mitfliegt.



Welchen Weg nehmen wir? Auf der Karte sind alle Spielstufen in der Übersicht zu sehen.

Genre: Action	
Hersteller: Nintendo	
Zirka-Preis: 120 Mark	
Testmuster: Galaxy	
SUPER NES	**86%**
Grafik: 82%	**Sound: 74%**
Schwierigkeit: –	
Besonderheiten: –	

Schwergewicht



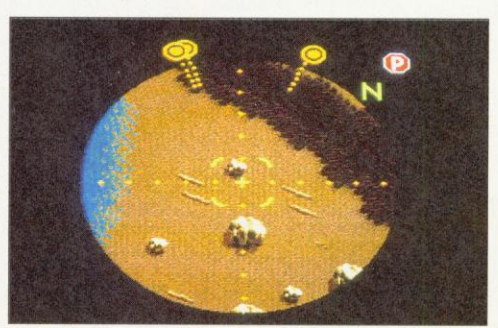
Feuer frei: Ein feindlicher Mech trampelt in unser Blickfeld.



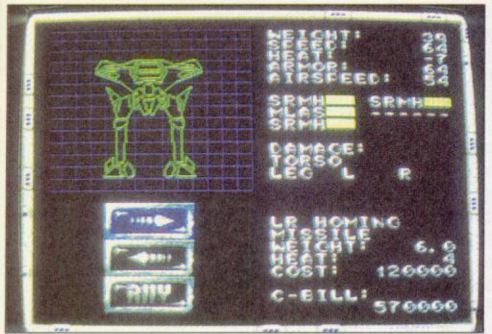
Bei uns in der Redaktion ist seit kurzem das Mech-Fieber ausgebrochen. Volker, Knut und ich orderten bei der deutschen FASA-Vertretung, "Fantasy Productions", nicht nur ein halbes Dutzend Mech-Plastikbausätze, sondern liefern uns mit den passenden Table-Board-Spielen am Wochenende heiße Hex-feld-Gefechte und lesen mit Vorliebe Mech-Romane. Auslöser für diese "Mech-Manie" ist das frisch eingetrudelte Super Nintendo-Modul *Mechwarrior.* Mit wachsender Begeisterung stapfen unsere BattleMech-Fans mit ihrem Roboter über 3-D-Landschaften, ballern unter wildem Geschrei auf anrükkende Blech-Armeen und stöhnen über zu hohe Mech-Ersatzteilpreise. An Motivation mangelt es nicht: Geldgierige Spieler zocken die Normalmissionen, Story-Liebhaber beschränken sich auf die Schlüsseleinsätze. Eins jedoch haben alle extraschweren Missionen gemeinsam: Ohne Taktik und Überlegung wird aus dem eigenen Roboter schnell ein Haufen Schrott. Nur einen Hauch leichter könnte das Programm sein. Spätestens nach der fünften Mission steigt der Schwierigkeitsgrad gewaltig und stellt selbst Experten vor Probleme.

Mechwarrior

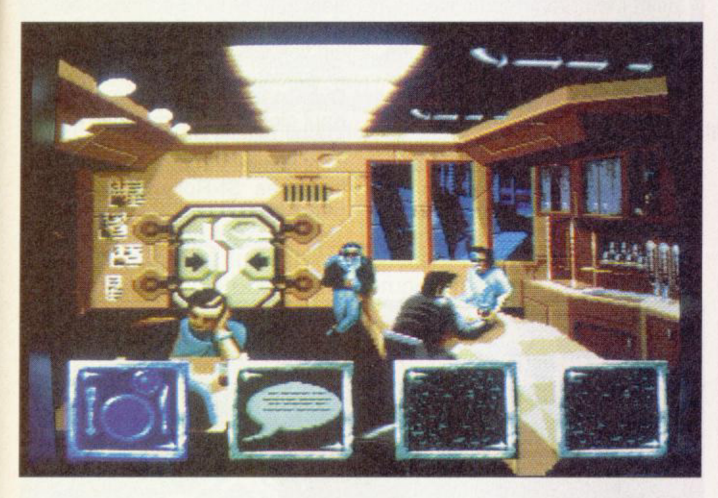
Auf den Schlachtfeldern des 31. Jahrhunderts haben herkömmliche Waffen nur noch Seltenheitswert. *BattleMechs*, gigantische Roboter, die bis zu 100 Tonnen Gewicht auf die Waage bringen und über 10 Meter hoch sind, stampfen stattdessen in die Kämpfe zwischen rivalisierenden Planetensystemen. Diente das futuristische Szenario bereits drei Computerprogrammen als martialische Hinter-



Wer kommt da? Die Übersichtskarte verrät, von wo der nächste Angreifer kommt.



Wir kaufen ein: Der lokale Waffenshop bietet von neuen Motoren bis zum Raketenwerfer Zubehör für jeden Geldbeutel.



In der Kneipe gibt es Tips, die Ihr bei der Auftragswahl gut gebrauchen könnt.

grundgeschichte, tummeln sich nun die Riesenroboter auf dem Super Nintendo. In *Mechwarrior* schlüpft Ihr in die Rolle eines mittellosen und (noch) unbekannten BattleMech-Piloten. Zu Beginn Eurer Karriere seid Ihr nur mit einem kleinen 20 Tonnen-Mini-Mech, sowie einem geringen Startkapital ausgestattet. Um das Ansehen und das Sparbuch aufzustokken, könnt Ihr Euch jedoch als Söldner verdingen.

Vor dem eigentlichen Spielstart dürfen sich Mech-Neulinge via Übungsmodus an die Steuerung eines BattleMechs gewöhnen. Habt Ihr genug trainiert oder wollt sofort loslegen, fangt Ihr in einem Raumhafen an. Hier befinden sich verschiedene Einrichtungen, die per Symbol angewählt werden dürfen. Im Raumhafen gibt es eine Werkstatt, in der Ihr Euren Mech mit frischen Waffen oder Ausrüstungsteilen aufrüsten und reparieren oder einen komplett neuen Roboter kaufen könnt. In der Kneipe des Raumhafens bekommt Ihr wichtige Hinweise und Tips für künftige Aufträge. Die Missionen variieren je nach Spielverlauf. Meistens müßt Ihr eine bestimmte Anzahl von feindlichen Mechs vernichten, eine eigene Basis verteidigen oder ein gegnerisches Depot sprengen. Viele Einsätze dienen nur dem Geldscheffeln, absolviert Ihr bestimmte Schlüsselmissionen auf ausgewählten Planeten (welche, erfahrt Ihr in der Kneipe) wird die Hintergrund-Story weitererzählt.

Im Einsatz seht Ihr die Umgebung aus dem Cockpit Eures BattleMechs. Verschiedene Anzeigen geben Auskunft über eventuelle Schäden, verbleibende Munition und Wärmeentwicklung. Per Knopfdruck visiert Ihr angreifende Mechs an, wählt bestimmte Waffensysteme wie Laser, Maschinengewehr und Raketen aus oder ruft eine Übersichtskarte des Geländes auf.

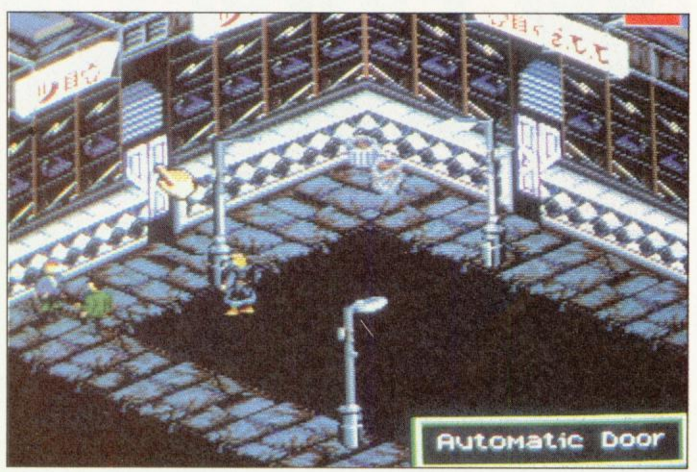
Habt Ihr einen Einsatz erfolgreich erledigt, wird der Sold Eurem Konto gutgeschrieben. Verglüht der eigene Mech im Laserfeuer der Gegner, dürft Ihr noch zweimal vor dem "Game Over" in die Schlacht ziehen. Vorsichtige Spieler dürfen Ihre Erfolge, dank batteriegepuffertem Modul-RAM, abspeichern. *mh*

Genre: Action/Simulation
Hersteller: Activision/Beam
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Fantasy Productions

SUPER NES 72%

Grafik: 73% Sound: 60%
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: Batterie

Schattenspiele



Einkaufen in 60 Jahren: Alles japanisch und vollautomatisch.

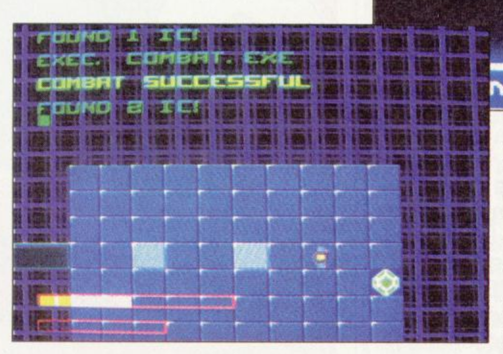
Shadowrun

Das von Jordan K. Weisman entwickelte und mit Preisen überhäufte Rollenspielsystem *Shadowrun* gehört ohne Zweifel zu den besten Szenarien der Rollenspielwelt: Die Mischung aus Fantasy und High-Tech à la "Neuromancer" ist unwiderstehlich und bietet nicht nur Stoff für Brettrollenspiele. Mittlerweile existieren fünf deutschsprachige Romane (weitere sind in Vorbereitung: Heyne Verlag) und etliche *Shadowrun*-Quellenbücher (Fantasy Productions). Die australischen Super-NES-Programmierer von Beam Software liefern jetzt das passende Videospiel.

Wie nicht anders zu erwarten, schlüpfen wir in die Rolle eines SIN-losen Runners und schleichen uns durch die Endzeitwelt: Der gute Jake Armitage wird auf offener Straße gegeekt (gemeuchelt) und findet sich alsbald in einem Leichenschauhaus wieder. Netterweise nahm ihn kurz nach dem Überfall ein Hundeschamane unter seine Fittiche und blies ihm wieder etwas Leben ein. Erfolgreich aus der Kühltruhe ausgebrochen, macht Ihr Euch auf den Weg, Eure Mörder und die dunklen Hintermänner zu entlarven. So schliddert Ihr im Verlauf des Spiels in eine Geschichte, von

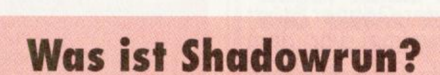
Super

In Beam Softwares *Shadowrun* steckt wesentlich mehr, als es anfangs scheint. Unspektakuläre Grafik, ein recht oberflächliches Kampfsystem und fuzzelige Sprites bremsen die Motivation zu Beginn fleißig. Seid Ihr jedoch erst einmal in die grandiose Story involviert, ist der *Shadowrun*-Fan nicht mehr vom Modul wegzureißen. Ohne Frage haben sich die Programmierer in Sachen Storyline nicht zu knapp bei Robert N. Charrettes *Shadowrun*-Trilogie "Geheimnisse der Macht" bedient. Die *Shadowrun*-Rätsel passen sich wunderbar in das Rollenspieluniversum ein und sind durchgehend logisch, wenn auch manchmal etwas sehr knackig. Hauptsächlich motivierend sind dabei ohne Frage die ständig neu zu entdeckenden Stadtteile Seattles und die schon erwähnte Story. Mit jedem Gespräch und Matrix-Besuch erfahren wir mehr über unsere Feinde und über die üblen Machenschaften derselben. Für einen nächsten Teil erwarten wir fetzigere Grafik und ein verbessertes Kampfsystem. *Shadowrun*-Fans und potentielle Cyberpunks kommen um den Kauf dieses umfangreichen und gehaltvollen Rollenspiels jedoch nicht herum. Es gibt zur Zeit kein besseres Sf-Rollenspiel fürs Super NES.



Octopussi: Unsere Miniparty im Kampf gegen den Herrn der Tinte (oben).

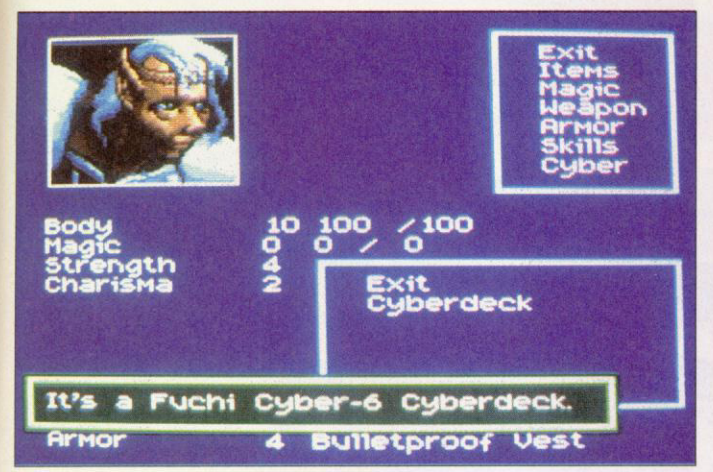
Grafisch schlicht: die Matrix (links).

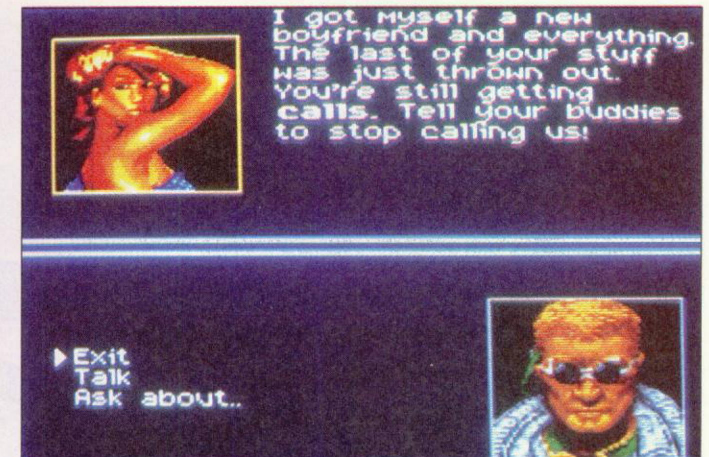


Was ist Shadowrun?



Es ist Weihnachtszeit, und die Welt hält den Atem an. Am 24. Dezember 2011 endet nach den Mayas die 5200 Jahre währende "Lange Zählung" und Magie kehrt auf die Welt zurück. Aus den Tiefen des Fujijama erwacht am Heiligen Abend der erste Drache. Im Gleichschritt mit der Goblinisierung (erstes Erscheinen von Meta-Menschen: Orks, Trolle, Zwerge, Elfen) greift die Magie um sich. Howlin Coyote, ein Indianer und Schamane, führt nach dem großen Geistertanz seine Gefolgsleute aus den Umerziehungszentren. Die Magie ist weltweit präsent – es existieren einerseits Magier und Schamanen, andererseits magische Fabelwesen und Monstrositäten. Im Zuge der tiefgreifenden Veränderungen schwankt die Welt zwischen nuklearen Techtelmechteln und einem verheerenden politischem Chaos. Die technische Entwicklung erreicht 2050 ihren Höhepunkt. Das Cyberdeck der fünften Generation kommt auf den Markt. BTL-Chips (Better than Life) lösen den Video-Nachfolger SimSinn ab. Die Wirtschaft wird von japanischen Konzernen und multinationalen Konglomeraten (unter Führung Nippons) kontrolliert. Die sozialen Unterschiede sind riesig, wobei sich die Menschheit grob in zwei Klassen einteilen läßt: SIN-lose Menschen und solche, die eine SIN (System Identification Number) ihr Eigen nennen. Letztere sind registriert, erstere existieren offiziell nicht. So rekrutiert sich die gesamte Unterwelt aus SIN-losen Kriminellen: Shadowrunner, BTL-süchtige Diebe und Gangs. Gangs beherrschen in der Regel ihre Territorien im Sprawl, terrorisieren die Anwohner und duellieren sich regelmäßig mit der Nachbargang. Shadowrunner fristen ihr Leben als "käufliche" Kriminelle. Die meist in kleinen Banden organisierten Runner erledigen gegen gute Bezahlung diverse schmutzige Jobs für jedermann. Von Wirtschaftsspionage über Sabotage bis zum geeken (meucheln) diverser Personen ist alles käuflich. Dabei rekrutiert sich der kleine Verein aus mindestens einem Decker, einem Magier oder Schamanen und diversen Muskeln (meist vercyberte Straßensamurai). Der Decker sorgt während des Runs für Rückendeckung aus der Matrix und deaktiviert z.B. Alarmanlagen. Der Rest der Mannschaft übernimmt den härteren Part.





Der Elf links gehört zu den teuersten Deckern. Unsere Ex-Freundin rechts steht unter Telefonterror.

der Ihr als kleiner Runner lieber die Finger lassen solltet, wären da nicht einige rätselhafte Vorgänge, die Euer Interesse wecken. So funktioniert Eure Datenbuchse nicht mehr, das Thema Hund spielt eine immer größere Rolle und ein multinationaler Konzern mit einem Drachen an der Spitze ist an Eurem erneuten Dahinscheiden interessiert.

Erst gegen Ende erfahrt Ihr endlich, daß in Euch ein kräftiger Hundeschamane steckt, Ihr als Kurier für das neueste AI-Programm (Artificial Intelligence) dient und als Absicherung ein Cortex-Bömbchen als "Einmal-Lesen-Versicherung" in Eurem Schädel tickt.

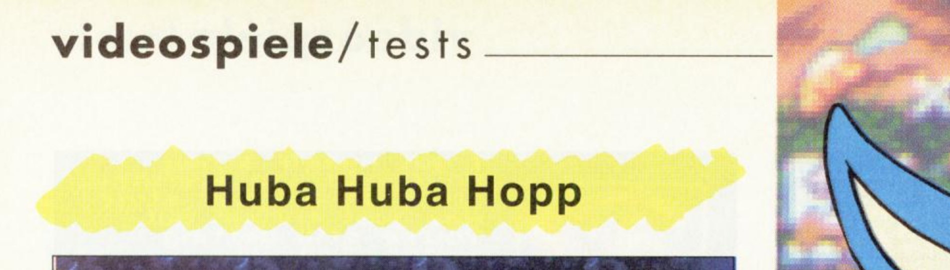
Auf dem Weg durch die isometrisch dargestellten Straßenzüge löst Ihr die verschiedensten Rätsel, kämpft in Echtzeit gegen diverse Unholde oder heuert Euch Muskelmänner, Decker oder Magier an. Natürlich besucht Ihr auch die Matrix, in der Ihr Informationen oder Geld beschafft und Fahrstühle aktiviert. Das Geld legt Ihr in Waffen oder Items an.

Die während der Kämpfe erworbenen Erfahrungspunkte werden in *Shadowrun* durch Karma-Punkte ersetzt, mit denen Ihr Eure Eigenschaften kräftig aufbessert. Begebt Ihr Euch zu Bett, erholt sich Jake nicht nur, sondern darf auch bis zu drei verschiedene Spielstände speichern und seine Fähigkeiten via Karma kräftig aufmöbeln. *kn*

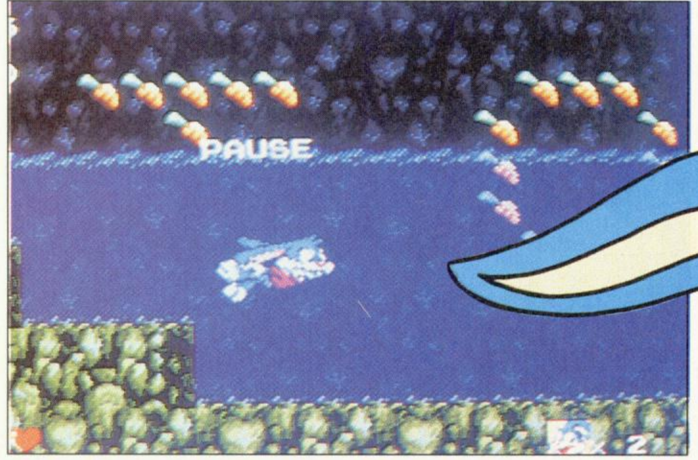
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Beam/Data East
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Eigenimport

SUPER NES 74%

Grafik: 47% Sound: 58%
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: Batterie, US-Import



Huba Huba Hopp



Auch beim Tauchen kann Buster Mohrrüben gebrauchen

Tiny Toon Adventures

Das Kultkarnickel geht fremd: Nachdem Buster Bunny bereits NES, Game Boy und Super Nintendo im Sturm eroberte, präsentiert Konami den Vorzeigehasen jetzt auf dem Mega Drive.

Buster und seine Toon-Gefolgschaft entdecken beim Entrümpeln der "ACME Looniversity" eine rätselhafte Schatzkarte. Doch die Vorfreude auf einen lukrativen Fund währt nur kurze Zeit: Miesling vom Dienst Montana Max schnappt sich das begehrte Altpapier und verbündet sich mit der Kurpfuscherin Doktor Gene Splicer. Zusammen hypnotisiert und entführt dieses dümmliche Duo Busters rosarote Freundin Babs und einige andere Toons.



"We're tiny, we're toony" - noch strahlen Babs und Buster freudig

Nach dem Druck auf die Starttaste findet sich Buster auf einer Landkarte wieder, die von nun an seine Fortschritte auf dem Weg zu Montans Geheimversteck anzeigt. Seine Aufgabe führt das Langohr durch einen gespenstischen Wald, finstere Höhlen, siedende Lava und das berüchtigte Toon-Meer. Die Welten sind in einige große Spielstufen unterteilt – bereits absolvierte Level müssen dank einer praktischen Paßwort-Funktion nicht ein zweites Mal durchhüpft werden, sollten aber: Einige Abschnitte bieten neben dem offiziellen Ausgang noch eine versteckte Alternative. Fleißige Spieler werden durch weitere

Der Katapult bringt Buster voll auf Touren



Sie sind überall

Den *Tiny Toons* wurden erst vor wenigen Jahren von Steven "E.T." Spielberg das Zeichentrick-Leben eingehaucht. Die herrlichen Gags ließen die Vorbilder der legendären *Looney Tunes* (Bugs Bunny, Daffy Duck & Co.) verblassen und verhalfen zu einer beispiellosen Karriere. Dank Konami gibt's die umtriebigen Toons jetzt für alle gängigen Videospiel-Systeme.

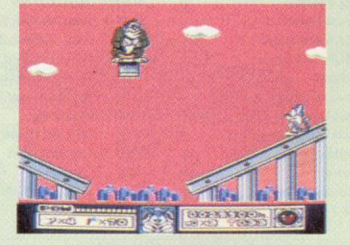


Game Boy

Nintendos portabler Klassiker wird natürlich von Buster und Konsorten nicht verschont. Der Spieler kann zwischen Plucky, Schwein Hampton und Buster jederzeit wechseln und die grafisch eindrucksvollen Level erforschen – leider ohne Paßwörter. Ein immer noch empfehlenswertes Vergnügen im Fahrtwasser von *Super Mario Land.*

NES

Auch auf dieser populären Oldie-Konsole könnt Ihr Hauptdarsteller bestimmen: Neben Buster überraschen Plucky, Furrball, Dizzy Devil den Spieler mit besonderen Fähigkeiten. Brillante Geschicklichkeitsspiele sind auf dem NES keine Seltenheit, aber die bunten und höllisch schweren *Tiny Toon Adventures* gehören zur Spitzengruppe.



Super Nintendo

Konami bewegt sich mit diesen Toons auf unkonventionellen Jump'n'Run-Pfaden und brannte das Gefühl der Fernseh-Toons optimal in die Speicher-Chips. Ein Gag jagte den anderen und der saftige Schwierigkeitsgrad sorgte für Schweißausbrüche. Diese Meisterleistung in Modulformat wurde in Ausgabe 3/93 von der *Power Play* mit einer satten Power-Wertung von 86% bedacht und verdient einen Ehrenplatz in jeder Spielebibliothek.



Links: Buster ist der Umweltverschmutzung zum Opfer gefallen

Unten: Dodo markiert den Weg durch eine Welt voller Gefahren

Wenn Buster zu sehr wippt, er leider von der Kugel kippt

Level und Abkürzungen belohnt.

Zu Beginn ist Buster mit drei Leben und drei Energieherzen ausgerüstet – bei Feindkontakt wird ihm leider ein Herzchen abgezogen, glücklicherweise finden sich von Zeit zu Zeit Herzchen-Auffrischer, Zusatzleben und wertvolle "Little Beeper"-Extras: Wenn Buster in arger Bedrängnis ist, pustet sein gefiederter Genosse auf Knopfdruck alle Gegenspieler vom Bildschirm.

Im Normalfall springt Buster artgerecht von Ast zu Ast oder wagt einen Doppelsprung an einer Mauer – weite Hüpfer schafft Buster nur mit genügend Anlauf. Die artistisch-avantgardistischen Sprungsalti der Super-Nintendo-Version sind entfallen, Gegner werden auf bekannte Weise erledigt: Ein gezielter Hüpfer auf das werte Haupt fegt Schneemänner, ballwerfenden Yetis, Raketenstuhl-Omas, Elektroschock-Roboter und die anderen Unholde vom Bildschirm.

Unter Wasser ist der kleine Buster allerdings völlig wehrlos – das geschickte Umschwimmen der Krabben, Haie und Drachen in diesen riesigen Abschnitten verlangt viel Ausdauer und ein ruhiges Joypad-Händchen.

Nach dem erfolgreichen Durchqueren einer Welt wartet erwartungsgemäß ein widerwärtiger Zwischengegner auf Buster Bunny: Montana Max oder seine Verbündete Doktor Gene Splicer höchstpersönlich geben sich die Ehre. Ein paar Hüpfer auf den Kopf sollte aber auch diese beiden Hitzköpfe beruhigen. Im Endkampf in Montanas hochtechnisierter Festung muß sich Buster mit einem überdimensionalen und besonders resistenten Transformer-Kampfroboter messen, der ihn mit Laserstrahlen kräftig einheizt. *js*



Im Wald läßt sich Buster liften



Zirkusreif: Buster als lebende Kanonenkugel

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Konami
MEGA DRIVE 86%
Grafik: 84% Sound: 79%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Paßwörter

Super

"Hüpf! Springt das Wiesel" - mit dem einheitlichen Schlachtruf der Vereinten Toon-Fanatiker stürzen Redakteure aus allen Himmelsrichtungen 'gen Spieledungeon, um die Premiere von Konamis Mega-Drive-*Tiny-Toons* mitzuerleben. Und die Überraschung ist gelungen: Die *Tiny Toons* auf Segas 16-Bitter hüpfen nicht nur durch andere Welten oder lauschen neuen Musiken – nein, nein –- sie sehen auch verdammt gut aus und bekamen ein ganz eigenes Jump'n'Run spendiert. Super-NES-Fans, die gehässig ins Sega-Lager schielten und lediglich eine schlaffe Umsetzung der tollen Nintendo-Variante erwarteten, werden verbittert resignieren. Konami schneiderte Segas Konsole die *Tiny Toons* regelrecht auf den Leib. Das im Gegensatz zur Super-NES-Version wesentlich geradlinigere Jump'n'Run glänzt mit vielen, qualitativ hochwertigen Musikstükken, allerliebsten Gegnern und versteckten Levels. Trotz des hochgeschraubten Schwierigkeitsgrades motiviert die Möhrenhatz unglaublich. Ständig entdeckt Buster neue Ausgänge und Bonushöhlen. Ganz ungeschoren kommt der Hase jedoch nicht davon: Zum einen stört der Mangel an Extras, zum anderen fehlt das witzige Power-O-Meter der Super-NES-Fassung, was dem Sega-Hasen gut zu Gesicht gestanden hätte. Wer schon immer eine lustige Mischung von *Mario-* und *Sonic-*Komponenten suchte, wird mit den *Tiny Toons* bestens bedient.



Auf dem Super Nintendo konnte Buster Bunny den Thron des übermächtigen Mario nur zum Wanken bringen, auf Segas 16-Bit-System ist der Staatsstreich vollbracht: *Sonic* muß abdanken, Buster ist der neue Jump'n'Run-König des Mega Drive. Wer allerdings eine Kopie der innovativ-exzentrischen Super-Nintendo-Toons erwartet, liegt falsch: Auf dem Mega Drive ist *Tiny Toon Adventures* ein eigenständiges Hüpfabenteuer. Die verzweigten Abschnitte sind abwechslungsreich und vollgepackt mit interessanten Elementen – ein Festschmaus für jeden Freund der klassischen Jump'n'Run-Küche. Technisch ist das Konami-Modul erwartungsgemäß voll auf der Höhe: *Tiny Toon Adventures* ist ruckel- und flackerfrei, kunterbunt und niedlich gezeichnet. Einen Sonderpreis verdient Konami für die herrliche Musikuntermalung – selten ist mir auf Segas Konsole besseres zu Ohren gekommen. Im direkten Vergleich schmecken mir die Super-Nintendo-Toons eine Spur besser: Sie sind innovativer und gagreicher als diese traditionelle Interpretation. Wie dem auch sei, auf dem Mega Drive sind die *Tiny Toon Adventures* konkurrenzlos und mein Investitionstip des Monats – eine hohe Spielspaß-Rendite ist garantiert.1

Das duale System



Echt eisig: Der Baby-Schneesturm macht Euch das Leben schwer

Global Gladiators

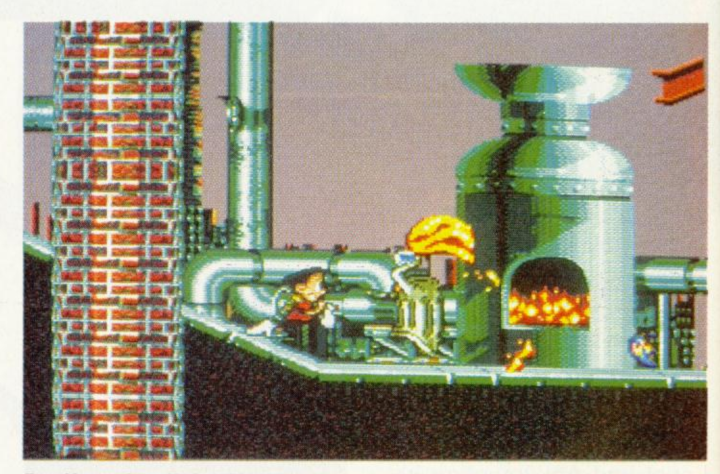
Ein Königreich für einen kräftigen Burger. Unter diesem Motto marschieren die beiden Kumpel Mick und Mack, wie jeden Tag, in die nächste McDonald's-Zentrale, um sich kräftig Fastfood hinter die Kiemen zu schieben und in ihrem Lieblingscomic "Global Gladiators" zu schmökern. Plötzlich taucht Burgerclown Ronald McDonald auf und beamt die beiden in ihre Lieblingsbildergeschichte, auf das sie vier Welten vom Umweltschmutz befreien.

Ihr schlüpft selbstverständlich in die Rolle einer der beiden Kumpels und geht mit der Antischleimbazooka auf Mülljagd. Die erste der in je drei Levels unterteilten Spielstufen, ist die Schleimwelt mit allerlei säurespuckendem Ungetier. Danach verschlägt's Euch in einen verwunschenen und ebenso verdreckten Wald, woraufhin Ihr in "Toxic-City" landet. In der giftigsten Stadt des Erdballs vertrimmt Ihr Mülltonnen und fiese Preßlufthämmer. Bevor es endlich wieder nach Hause geht habt Ihr noch die Antarktis von schaurig kalten Eismonstern und einem grimmigen Obermotz zu befreien.

Auf dem Weg durch die umweltverpesteten Levels gilt es neben versteckten Zeitauffrischern, Extraherzen und -leben auch jede Menge McDonald-M's einzusammeln. Diese ermöglichen Euch den Zutritt zur Bonusrunde, in der Papier, Metall und Glas unter Zeitdruck in die richtigen Container sortiert werden muß. Um sich genauer über die noch anstehenden Gegnerscharen zu informieren, läßt sich – ähnlich wie bei Konkurrenzprodukt *Sonic* – der Bildschirmausschnitt verschieben. *kn*

gut

Alle Achtung! Virgin's *Global Gladiators* braucht sich in Sachen Präsentation nicht hinter *Sonic 2* zu verstecken. Besonders der tolle Soundtrack und die witzigen Effekte begeistern sofort. Grafisch ebenfalls verdammt durchgestylt fällt lediglich das Scrolling negativ ins Gewicht, da es des öfteren hinter den flinken Bewegungen unseres Helden zurückbleibt. Trotz der exakten Steuerung kommt der Spielspaß jedoch nie so recht aus den Startlöchern. Die Levels einer Welt unterscheiden sich im Design kaum und verursachen bei wiederholtem Spielen ungewollte Gähnanfälle. Die Auswahl an Gegnern hält sich ebenfalls arg in Grenzen. Mögen die Mülltonnen noch so genial animiert sein – spätestens beim hundertsten Anblick geht der Reiz vollends flöten. Dank des einfallslosen Leveldesigns bleibt *Global Gladiators* das Tor zur Videospielelite verschlossen. Eingefleischte Jump 'n'Runner sollten trotzdem ein Auge riskieren – die tolle Präsentation ist es wert.



Der Umwelt zuliebe: Mit Wonne auf die Tonne



In der Bonusrunde wird sortiert: Papier, Glas und Metall in die dazugehörige Tonne.



Mit einigen gut gezielten Schüssen hat der Schleimbatzen ausgeschleimt

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Virgin

MEGA DRIVE 69%

Grafik: 75% Sound: 80%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: –



Für das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Für das Nintendo Entertainment System. Für den GAME BOY
PARODIUS
Gutschein
POP 5/93
Jetzt abholen oder anfordern:
5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst Du 5 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
Neu
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
PAL VERSION
Parodiesisch praller
Weltraumballer-Knaller
Als wabbelgesichtiger Oktopus Parodius rettest Du mit Deinen Freunden die Welt vor der roten Riesenkrake. Doch zuvor lauern tierisch komische Gegner auf Dich.
Alle wollen Dein Raumschiff entern. Doch Du zeigst ihnen, daß hier allein nur Du etwas zu lachen hast – in diesen witzigen und spannenden Superspielen der Extraklasse für Deinen GAME BOY, Dein NES und Dein Super NES.
Play Time 11/92:
"Für Liebhaber dieses Spiels ein Muß."
7 Level • 1 Spieler • System: NES
VIDEO GAMES 6/92:
"Dieses Sensationsmodul setzt nicht nur grafisch, musikalisch und spielerisch neue Maßstäbe."
POWER PLAY 7/91
"Technisch und spielerisch ist Parodius ein Meilenstein der Game Boy Software."
ASM 6/91
"Gigastark. ... man kann wirklich von Grafik- und Soundorgien reden."
9 Level • 1 Spieler
System: GAME BOY
8-Megabit-Spiel
7 Level • 1-2 Spieler
System: SNES
POWER PLAY 10/92:
"...was hier an technischer Höchstleistung abgespult wird, ist rekordverdächtig."
VIDEO GAMES 1/93:
"Durch den himmelhohen Spielwitz, die innovativen Gegner und die perfekte Spielbarkeit verdient Parodius den Titel 'Bestes Ballerspiel aller Zeiten.' Wer's noch nicht hat, ist selber schuld."
Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH
Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50
Telefon D-069/95 08 12-0, Telefax D-069/95 08 12-77
Nintendo®, SNES™, NES™, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. PALCOM® and PALCOMGAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation.
Weitere KONAMI-Videospiele für Deinen Game Boy und Dein Nintendo Entertainment System.
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
ORIGINAL GAME BOY VIDEOSPIEL
PALCOM SOFTWARE
F&P 93/063

IBM / PC

Titel		Preis
1869	DV	85.-
Alcatraz	DA	65.-
Alone in the Dark	EV	89.-
Amberstar	EV	69.-
ATAC	DA	89.-
B-17	DA	89.-
Black Jack (Win)	DV	55.-
Battlechess 4000	DA	75.-
Burning Steel	DV	89.-
Car and Driver	DV	79.-
Carl Lewis Challenge	DA	75.-
Castle of Dr. Brain	DV	79.-
Civilization	DV	89.-
Comanche	DV	95.-
Cover Girl Poker	DA	65.-
Creepers	DA	89.-
Curse of Enchantia	EV	69.-
Dagger of Amon Ra	DV	79.-
Darkseed	DV	79.-
Das schwarze Auge	DV	85.-
Dogfight	DA	99.-
Dune II	DV	85.-
Dynatech	DV	75.-
Eco Quest 1	DV	79.-
Eco Quest 2	EV/DV	79.-/85.-
Elysium	DV	75.-
Epic	DA	69.-
Eric the Unready	EV	75.-
F-15 III	EV/DA	85.-/99.-
Falcon 3.0	DV	95.-
Game of Life	DA	79.-
Gateway	EV	75.-
Grand Prix	DA	85.-
Gunship 2000	DA	89.-
Hexuma	DV	85.-
History Line	DV	85.-
Hockey League Sim. II	EV	75.-
Home Alone 2	EV	59.-
Hook	DV	69.-
Humans	EV	65.-
Inca	DA	89.-
Incredible Machine	EV	79.-
Indiana Jones 4	DV	95.-
Island of Dr. Brain	EV	75.-
KGB	DV	59.-
Kings Quest VI	EV/DV	79.-/89.-
Legend of Valour	DV	79.-
Lemmings 1(Double)	DV	89.-
Lemmings 2	DA	85.-
Links 386	DA	99.-
Links 386 Mauna Kea		49.-
Mad TV	DV	76.-
Maelstorm	EV	99.-
Mario Teaches Typing	DV	65.-
Mercenaries	EV	79.-
Might & Magic 4	EV	75.-
Monkey Island 1	DV	85.-
Monkey Island 2	DV	89.-
Patrizier	DV	89.-
Penthouse	DV	45.-
Perfect General	DV	89.-
Rome AD 92	DV	65.-
Populous 2	DV	79.-
Powermonger	DA	75.-
Push Over	DA	65.-
Quest for Glory III	DV	79.-
Shadow President	EV	99.-
Sherlock Holmes	DV	89.-
Sleepwalker	EV	65.-
Space Quest IV	DV	85.-
Space Quest V	EV/DV	79.-/85.-
Spaceward Ho (Win)	DV	99.-
Strike Commander	DA	89.-
Strip Poker 2 Delux	DA	65.-
Stunt Island	EV	95.-
Task Force	DA	85.-
Transarctica	DV	65.-
Tristan Pinball	EV	69.-
Ultima 7	DV	85.-
Ultima 7 Forge of Virtue	DV	45.-
Ultima Underworld	DA	79.-
Ultima Underworld 2	DA	79.-
Valhalla	DA	69.-
Video Poker (Win)	DV	55.-
Wayne Gretzky 3	EV	89.-
Ween	EV	75.-
Willy Beamish	DA/DV	75.-/85.-
Wizardry 7	DV	95.-
Wrestlemania 2	EV	59.-
X-Wing	DV	89.-

IBM-Zubehör

Artikel	Preis
Mouse MS-Komp. incl.	
Mousepad und Software	35.-
PC Connection	20.-
Warrior 5 Joystick (analog)	25.-
QS-113 Joystick (analog)	25.-
PC Fighter D/A	35.-
FX 2000 Joystick (analog)	49.-
Competition Pro Stick	59.-
Competition Pro Stick Mini	59.-
Intruder 5 Joystick (analog)	59.-
Gravis Gamepad	49.-
Gravis Joystick sw	79.-
Gamecard (2 Ports/analog)	20.-
Thrust Master	189.-

Super NES

Titel		Preis
Axelay	dt	119.-
Batman Returns	jp	129.-
Blazeon	us	119.-
Castlevania IV	dt	119.-
Chessmaster	dt	109.-
Combatribes	us	119.-
Double Dragon	us	119.-
Dragon´s Lair	dt	109.-
F-Zero	dt	95.-
F1 Exhaust Heat II	jp	139.-
Gods	dt	129.-
James Bond jr.	dt	79.-
Krusty´s Super Fun H.	us	109.-
Lemmings	dt	135.-
Magical Quest	dt	119.-
Mario Paint m. Maus	dt	95.-
NBA All-Star Challenge	us	119.-
Parodius	dt	119.-
Top Gear	dt	119.-
Turtles IV	us/dt	109.-/119.-
Warp Speed	us	109.-
Wheel of Fortune	us	109.-
Wing Command.	us/dt	119.-/129.-
Wordtris	us	99.-
Wrestlemania	dt/jp	129.-/79.-
X-Zone	us	99.-
Zelda III	dt	95.-
Alien 3	dt	129.-
World League Basketball	dt	99.-
Super Buster Bros	us	119.-
Desert Strike	us	109.-
Action Replay		109.-
Pro Pad S.NES		29.-
Universal Adaptor		39.-
S.NES o. Spiel		199.-
Game Genie		119.-
Prince of Persia	dt	119.-
Push Over	us/dt	99.-/119.-
Road Runner	us	109.-
Roger Clem. Baseball	us	109.-
Sim City	dt	95.-
Spiderman X-Man	dt	119.-
Star Fox	jp	149.-
Street Fighter II	dt	95.-
Super Battle Up	us	109.-
Super EDF	dt	125.-
Super Ghouls´n Ghosts	dt	95.-
Super Mario Kart	dt	95.-
Super Mario World	dt	119.-
Super Off Road	dt	125.-
Super Probotector	dt	119.-
Super R-Type	dt	99.-
Super Soccer Champ	us	99.-
Super Star Wars	dt/us	139.-
Super Tennis	dt	99.-
Terminator 1	dt	139.-
Terminator 2	dt	129.-
Tiny Toons	us/dt	109.-/125.-

Mega Drive

Titel		Preis
Alien III	us	89.-
Aquatic Games	us	49.-
Batman Returns	dt	89.-
Block Out	jp	29.-
Castle of Ilussion	us	79.-
Chiki Chiki Boys	jp	59.-
Darius II	jp	29.-
Ecco the Dolphin	dt	99.-
Fantasia	jp	39.-
G-Loc	us	79.-
Gadget Twin	us	99.-
Green Dog	us	69.-
James Bond 007	us	89.-
James Pond II	us	39.-
Jewel Master	jp	29.-
John Madden II	us	49.-
Muhammed Ali	us	99.-
NBA Allstar	us	85.-
NBA II Jordan vs Bird	us	49.-
NHLPA Hockey	us	89.-
Predator 2	us	79.-
Pigskin Football	us	95.-
Pro-Quarterback	us	89.-
Road Rash II	dt	99.-
Slime World	us	79.-
Sonic 1	jp	49.-
Sonic 2	jp 79.- us/dt	99.-
Splatter House III	jp	99.-
Steel Empire	us	79.-
Streets of Rage II	dt	89.-
Sword of Sodan	jp	29.-
Tazmania	dt	99.-
Terminator 2	dt	99.-
Toxic Crusader	us	69.-
Twisted Flipper	us	69.-
Two Crude Dude	us	79.-
Turtles Hyperstone Heist	dt	99.-
Wonder Boy 3	jp	39.-
World of Illusion	dt/us	95.-/89.-
Converter MD jp->dt		19.-
Starfighter 3 (Joypad)		29.-
Pro 2 (Joystick)		35.-
Maverick 3 (Joystick)		35.-
Mega Stick (Joystick)		69.-
Action Replay		119.-
Mega Drive o. Spiel		219.-
MD Magnum Set		359.-

Cybersoft

Tel 089/6645-30 Fax -62

Schönstr 91, 8000 München 90, kein Ladenverkauf

Bestellannahme 24h (Nachts Anrufbeantworter)

Auch An- und Verkauf von gebrauchten Spielen

Ladenverkauf: Theresienstr. 152

8000 München 2 Tel. 089/522787

Öffnungszeiten: Mo-Sa 10 bis 20 Uhr

Amiga

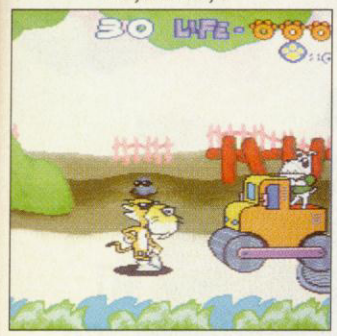
Titel		Preis
B-17	DV	79.-
B.C. Kid	DA	59.-
Beast 3	DV	69.-
Chaos Engine	DA	55.-
Darkseed	DV	75.-
Dragons Lair 3	DA	69.-
Euro Soccer	DA	49.-
Fire and Ice	DA	55.-
Gobliins 2	EV	69.-
History Line	DV	89.-
Humans	EV	59.-
Indiana Jones 4	DV/EV	85.-/69.-
Jimmy White´s Snooker	DA	69.-
Lemmings 2	DV	65.-
Lion Heart	DA	55.-
Loom	DV	69.-
Lotus 2	DA	45.-
Lotus 3	DA	55.-
Pinball Fantasies	DA	59.-
Populous 2	DA	75.-
Railroad Tycoon	DV	79.-
Sim Earth	EV	69.-
Sports Collection	DV	59.-
Street Fighter 2	DA	55.-
Strip Poker 2 Delux	DA	49.-
Wing Commander	DV	85.-
Zool	DA	49.-

Amiga-Zubehör

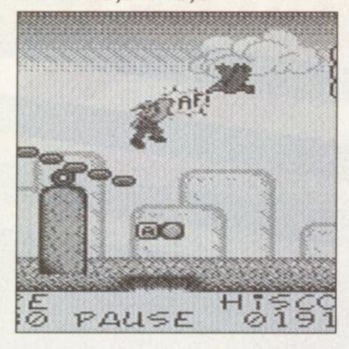
Artikel	Preis
Maus/Joy Switch	39.-
512K mit Uhr für A500	59.-
Trackball	69.-
Internes Laufwerk A500	99.-
Externes Laufwerk 3,5"	129.-
Kick-Rom Selector	49.-
3-Tasten Maus	49.-

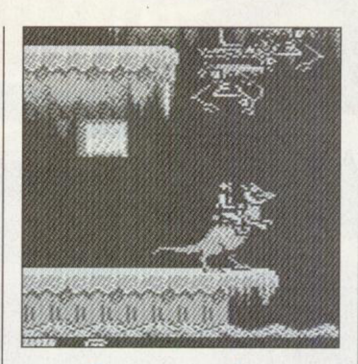
Versandkosten DM 7.- zzgl. Nachnahme, ab 250.- Versandkostenfrei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Liste des gesamten Angebots gegen frankierten Rückumschlag. Bitte System angeben. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Dia
Chester 1
43,5 x 43,5



Grabb-Bild
Asterix
43,5 x 43,5





Chester Cheetah

"Chee-Tos" sind keine Rockband und auch kein Mädchen-Baseball-Team, sondern ein US-Käsesnack. Der Leopard Chester Cheetah ist das stolze Maskottchen dieses kulinarischen Höhepunktes der amerikanischen Eßkultur. Jetzt wurde Chester zum Videospielhelden befördert und darf durch fünf scrollende Abschnitte eines Tierparks hüpfen, krabbeln, schwimmen und schwingen. Der Zoowärter Mean Eugene und seine tollwütige Töle Grunt haben Chesters Harley geklaut, zerlegt und versteckt. Um alle Teile wiederzufinden, muß Chester unter anderem auf Bäumen herumkraxeln, sich mittels Lianen über Abgründe schwingen, eine hindernisreiche Bootsfahrt absolvieren und in der finsteren Kanalisation herumkreuchen.

Chester Cheetah ist eine buntes und fantasievolles Hüpfspiel mit "kleinen" Schönheitsfehlern: Chester kämpft sich sehr, sehr langsam und zäh durch die Level und scheitert von Zeit zu Zeit an unfairen Passagen. Allerdings gibt es zwei überzeugende Gründe, sich das Spiel zu kaufen. Zum einen wird ein 50c-Ermäßigungscoupon auf eine Familienpackung "Chee-Tos" mitgeliefert, zum anderen sollte die Entwicklung gefördert werden, daß bekannte Werbeträger ihr eigenes Videospiel bekommen. Vielleicht gibt es dann schon bald *Die Rache der Milka-Kuh* oder *Super Bärenmarke Teddy*. Testmuster von der Traumfabrik. *js*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Kaneko
Zirka-Preis: 120 Mark

SUPER NES 61%

Grafik: 63% Sound: 62%
Schwierigkeit: mittel

Asterix

Die Franzosen haben die Abenteuer ihres berühmten Vorfahren liebevoll umgesetzt. In Mario-Manier marschiert der gallische Krieger durch die scrollenden Spielstufen und erledigt mit einem Fausthieb Römer und Wildschweine. Nebenbei werden Bonussterne, Flügel-Energie, Extraleben und Kessel voller Zaubertrank eingesammelt. Schicke Grafik, Scrolling in zwei Ebenen, viel Spielwitz, deutsche Bildschirmtexte – was will man mehr? *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 75%

Grafik: 75% Sound: 66%
Schwierigkeit: einstellbar



Universal Soldier

Accolades *Turrican-2*-Abklatsch wurde gegenüber den anderen Missionen nur kleinen Änderungen im Levelaufbau unterzogen. Wieder wetzt Ihr mit Eurem waffenstarrenden Sprite durch paßwortgeschützte Welten und ballert auf alles, was Euch vor die Kanone springt. Trotz der kontrastarmen Grafik bringt *Universal Soldier* dank zahlreicher Extras noch soliden Spielspaß. *kn*

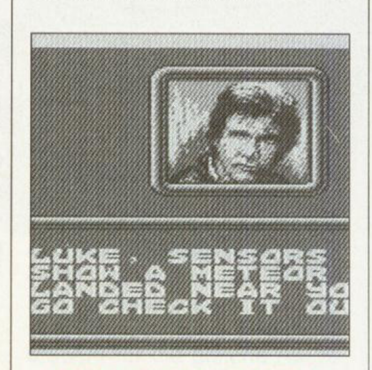
Genre: Action
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 58%

Grafik: 42% Sound: 65%
Schwierigkeit: schwer

The Empire Strikes Back

Das Leben eines Jedi ist kein Zuckerschlecken. Luke Skywalker zum Beispiel muß in klirrender Kälte auf einem stinkenden Tauntaun über den eisigen Planeten Hoth traben und einen imperialen Sondendroiden unschädlich machen. Später fliegt er im Snowspeeder Einsätze gegen die übermächtigen AT-AT-Walker, watet durch Höhlen auf Yodas Heimwelt Dagobah, erledigt im Luftkampf Twin Pod Cloud Cars und tritt gegen den berühmt-berüchtigten Kopfgeldjäger Boba Fett an. Der kleine Game Boy-Bildschirm scrollt leicht ruckelig in alle Richtungen und überrascht mit nuancenreichen Grüntönen. Von Zeit zu Zeit kann der angehende Jedi "Force-Powers" aufsammeln und sich unter anderem über bessere Sprungkraft und stärkere Bewaffnung freuen. Wie schon bei *Star Wars* haben die Programmierer die NES-Version auf den Game Boy konvertiert – und leider nicht aus ihren Fehlern gelernt: *The Empire Strikes Back* ist unfair, da der beschnittene Bildschirmausschnitt die nötige Weitsicht verweigert. Zudem springt Luke nicht wie ein eleganter Jedi, sondern wie ein motorisch gestörtes Mammut durch die umfangreichen Spielstufen. Fanatische Star Wars-Sammler werden sich *The Empire Strikes Back* wohl zulegen – zählt Ihr nicht zu dieser Gruppe, greift zu anderen Geschicklichkeitsübungen. *js*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Capcom/Ubi-Soft
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 35%

Grafik: 52% Sound: 59%
Schwierigkeit: schwer

WEHE, WENN KÜHNHACKL KOMMT !

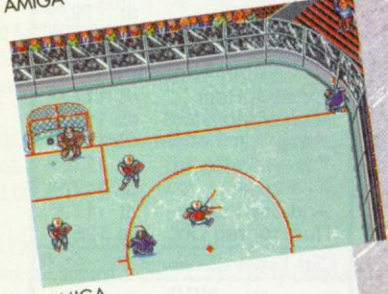
Für AMIGA und PC



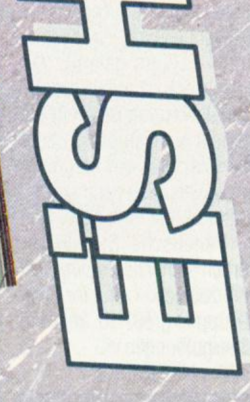
Glückwunsch, Sie haben es geschafft. Den "Eisbären" haben Sie das Fell über die Ohren gezogen, die "Haie" haben sich die Zähne an Ihnen ausgebissen. Nächste Woche müssen Sie in der Brehmstraße antreten. Puckjäger und Penalties, Powerplays und Playoff-Runden bestimmen ab sofort Ihr Leben. Sie sind der Manager - entscheiden Sie!



AMIGA



AMIGA



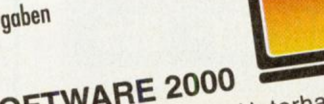
DEUTSCHER EISHOCKEY BUND

FEATURES

1- 4 Spieler • 6 Schwierigkeitslevel • jede Liga incl. Play-Offs, DEB- und Europapokal • Weltmeisterschaft mit Berufung der Spieler in den Kader und WM-Statistiken • alle Tabellen, Statistiken und Highscore-Listen • animierte Torszenen über den ganzen Bildschirm • Taktikeinstellungen manuell, computergestützt oder automatisch • 12 Manager zur Auswahl mit allen Aufgaben






SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 2420 Eutin • Hotline (04521) 800444 • Mailbox (04521) 800447

LASER-AGE

Der Stammbaum der CD-Familie wächst in rasendem Tempo. *LASER AGE* zeigt Euch den richtigen Weg durchs digitale Formatwirrwarr.



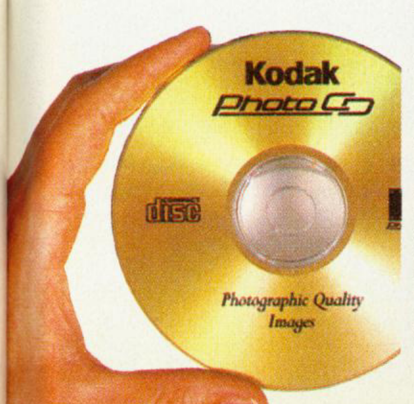
Der erste CD-Standard wurde 1982 aus der Taufe gehoben. Damals trafen sich die Mediengiganten Sony und Philips, um den sogenannten "Red Book"-Standard festzulegen. Der Name entstand nicht aus der Vorliebe für rote Bücher, sondern aus der Art des verwendeten Lasers. Der leuchtet in jedem konventionellen CD-Player in einer bestimmten Wellenlänge, die unser Auge als rotes Licht wahrnimmt. Im Red Book wurden Vereinbarungen getroffen, die uns eine große Welt der kompatiblen CD-Player bescherte. Denn egal wie die CD in Österreich, Deutschland oder Japan gepreßt wurde, die Daten stehen unter dem "Red Book"-Pantoffel. Eine dieser Gemeinheiten war die 74-Minuten-Klausel, die auf Wunsch eines einzelnen Herren gewählt wurde. Bei der Entwicklung der CD legte Sony-Boss Akio Ainsley fest, daß eine CD das beliebteste klassische Stück aufnehmen sollte. Ein japanisches Statistikinstitut fand heraus, daß dies Beethovens 9.Sinfonie war, und fertig war die Länge einer CD. Daß diese 74 Minuten genau einer Datenmenge von 640 MByte entsprechen, ergab sich aus dieser Vorgabe. Da sich die CD als Datenspeicher für den Computer geradezu anbot, dauerte es nur knapp zwei Jahre, bis die beiden Medienriesen die komplette CD-Hard- und Softwaretechnologie bereitstellten. Das war vor immerhin 9 Jahren. Inzwischen macht allein die deutsche CD-ROM-Branche mehr als 100 Millionen Mark Umsatz im Jahr – Tendenz steigend.

Im Laufe der Jahre hat sich der Anspruch an ein CD-ROM-Laufwerk und damit die Technologie der Laufwerke erheblich verändert. Mit steigenden Datenmengen hakte als erstes die Geschwindigkeit der Laufwerke: Knapp 150 KByte pro Sekunde schaufelt ein CD-Laufwerk in den Computer. Das ist zwar schneller als ein Diskettenlaufwerk, steht aber im totalen Abseits zur liebgewonnenen Festplatte, die ungefähr 1 MByte pro Sekunde an den Rechner übergibt. Das gleiche Verhältnis haben die Zugriffszeiten (die Zeit, bis die Stelle, an der die Daten stehen, gefunden wurde) der beiden Medien: Ein normales CD-ROM-Laufwerk läppert sich mit 300 Millisekunden zum gesuchten Ort. Eine Festplatte braucht für die gleiche Aufgabe 10 bis 20 Millisekunden. Wenn die Ladezeit länger als die Animation ist, kommt man doch ins Grübeln, und wem einmal vor Icom's *Sherlock Holmes*-Zyklen ein Bart wuchs, wird die prähistorischen CD-Laufwerke nur noch mit der Zange anfassen. Abhilfe bringen Laufwerke der neuesten Generation. Alle großen CD-Firmen wie Sony, Philips, Toshiba, Pioneer oder Texel bieten sogenannte Double-Speed-Laufwerke an. Ganz logisch, die Rotationsgeschwindigkeit der Scheibe wurde verdoppelt, ein 64 KByte großer Cache zwischen Laufwerk und Rechner geschoben, und üble Wartezeiten gehören der Vergangenheit an. Virgin's ultimativer CD-ROM-Knaller *The Seventh Guest* setzt auch in diesem Sektor neue Maßstäbe. Ein spitzfindiges Meßprogramm ermittelt Datenübertragung und Zugriffszeit des gestreßten Laufwerkes. Unter 150 KByte hebt kein Geist das Messer, und erst bei einer Datenübertragungsrate von 300

CD ohne Ende: Laserdisc, CD-ROM, Audio-CD, Photo-CD und Single-CD gehören zur CD-Familie



CD-ROM Laufwerk: Intern oder extern –das ist hier die Frage



Fliegen erster Klasse

Als Meister der Flugsimulation setzt MicroProse die Maßstäbe für Spannung am Himmel. An den Realismus der hier abgebildeten Spiele zum Beispiel reicht kein anderer Hersteller auch nur annähernd heran.

Und all diese preisgekrönten Spiele sind für den Amiga erhältlich.

Von der eindrucksvollen "Flying Fortress" des zweiten Weltkrieges bis zur senkrechtstartenden Harrier jüngerer Konflikte sind diese Flugsimulationen mit unübertroffenen Grafiken und einmaligem Gameplay ausgestattet. Damit liegt die rasante Action vom ersten Moment an ganz in Ihrer Hand. In derartig realistisch gestalteten Maschinen kann nur Ihre eigene Vorstellungskraft dem Flug durch die Lüfte Grenzen setzen!

Wo immer Sie fliegen und mit wem Sie auch Ihre Kräfte messen wollen - Sie sollten sich für MicroProse entscheiden. Sie finden unsere Spitzenprodukte gleich um die Ecke beim nächsten Amigaspielhändler. Warum also Economy Class wählen, wenn die erste Klasse so leicht erreichbar ist?

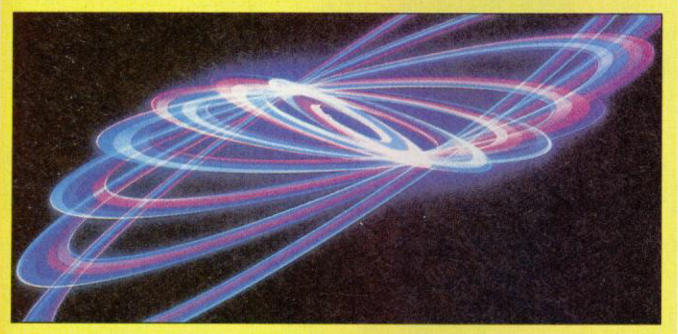


MicroProse Ltd., Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD, England. Tel: +44 (0)666 504 399



KByte schleicht ihr ruckelfrei durch die schummrigen Zimmer.

Zweiter Schlag gegen die 298-Mark-Billiglaufwerke ist die exzessive Formatvielfalt im CD-ROM-Sektor. Nachdem der Red Book-Standard nicht mehr mit den technischen Gegebenheiten mithalten konnte, entschloß man sich einen Yellow Book-Standard festzulegen. Im Yellow Book wurden dann so vielversprechende Untergruppierungen wie ISO 9660, High Sierra, Rock Ridge und der CD-ROM XA (Mode 2, Form 1 und 2) festgehalten. Jeder Programmierer konnte sich nun seinen Standard aus dem vielfältigen Angebot aussuchen, Pech, wenn das CD-ROM Laufwerk dann im Ernstfall den Laser einzieht. Betagtere Laufwerke beherrschen meist nur das veraltete ISO 9660-Format. Das böse Erwachen kommt bei MPC-Spielen, wie *Battlechess Enhanced*, das unbarmherzig ältere Laufwerksmodelle matt setzt. Beim Kauf braucht man sich nicht durch Formate wie High Sierra oder ISO 9660 beeindrucken zu lassen. Die Formatveteranen haben ihre besten Zeiten hinter sich, und werden praktisch von jedem CD-ROM-Laufwerk unterstützt. Seltener sind XA-fähige Laufwerke: XA steht für "Extended Architektur", das heißt, Bild und Ton können gleichzeitig von der CD gezogen werden. Für Spiele, die oft den Hintergrund-Sound von der CD saugen, eine unverzichtbare Option. Stark im Kommen ist Kodaks neue Photo-CD. Mit der Kleinbildkamera aufgenommene Schnappschüsse können auf Photo-CD übertragen und, ein geeignetes CD-ROM-Laufwerk vorausgesetzt, in den Rechner importiert werden. Für Kodaks neue Photo-CD wird dann die Multisession-Fähigkeit interessant. Erst mit einem Multisession-fähigen Laufwerk könnt Ihr eine in mehreren Sessions beschriebene Photo-CDs lesen. Mit einem etwas beseren Malprogramm, wie Micrografx' 300 Mark teuren *Photo Magic*, könnt Ihr Eure Photos auf die Mattscheibe bringen und manipulieren.


Laserlicht wie in der Diskothek

Fehlt Euch noch eine Soundkarte zu Eurem Glück, seid Ihr mit einem Soundkarten-CD-ROM-Paket gut beraten. Langsam aber sicher fahrt Ihr mit dem Soundblaster 16-Panasonic-Gespann. Neueste Errungenschaft für das Soundblaster-CD-Laufwerk ist ein Treiber, der das Laufwerk in das Reich der Photo-CD-Kompatibilität hebt. Die Paketalternative ist die neue Mediavision Pro 16: Ein Photo-CD-Treiber ist im üppigen Softwareangebot inklusive. Steckt gar eine Soundkarte ohne CD-ROM-Anschluß in Eurem Rechner, ist eines der CD-ROM-Laufwerke mit Adapter die richtige Wahl. Eine Menge Firmen machen in diesem Bereich ihre Aufwartung.

Wir haben ein Gerät der Firma Texel näher ins Auge gefaßt, das allzu lange Wartezeiten durch die Dobble-Speed-Methode ausschließt und mit XA- und Multisession-Fähigkeit aufwartet. Anschließen könnt Ihr das Texel-Laufwerk an einen sogenannten Host-Adapter oder einen echten SCSI-Kontroller. Den Host-Adapter bekommt Ihr mit dem Laufwerk von Starlinet. Die elegantere Methode ist ein SCSI-Kontroller, an den Ihr außer dem CD-ROM sechs weitere Geräte, wie eine Festplatte oder einen Streamer betreiben dürft. Der letzte Schrei in Sachen CD-ROM-Laufwerk kommt von Pioneer: Das DRM-604X-System schluckt gleich 6 CDs. In einem Magazin verwaltet das Pioneer-Laufwerk so satte 3,2 GByte an kompakten Daten. Damit Euch bei dieser Datenmenge die Zeit nicht lang wird, verpaßten die Entwickler dem DRM-604X gleich die vierfache Geschwindigkeit eines normalen Laufwerkes. Mit einer Datenübertragung von 612 KByte pro Sekunde ist das Pioneer-Laufwerk eine echte Festplattenkonkurrenz.

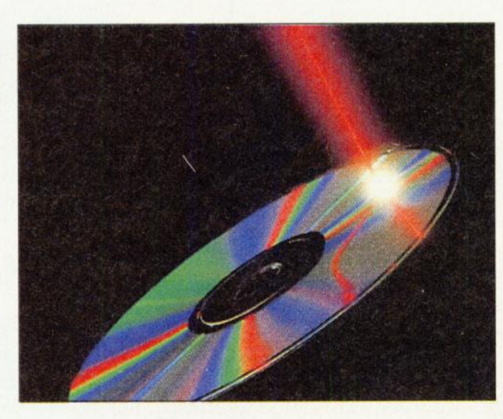


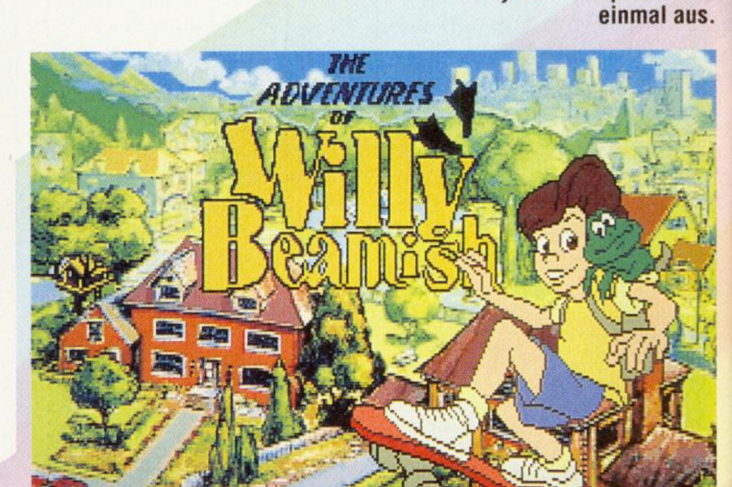
Der C64 war der erste Homecomputer, der sein Interface mit einem CD-ROM-Laufwerk teilte

Auf den Dreh gekommen

Um aus einer triefenden Plastikmasse eine Compact Disc zu zaubern, bedarf es einiger Überredungskünste. Der Anfang aller Scheiben ist die Prägung des Urvaters, der Stempel aller folgenden CD's. Der Monsterstempel ist eine absolut ebene Glasplatte mit 25 Zentimetern Durchmesser und einer Höhe von 10 Zentimetern. Bevor dieses Scheibenmonster in die Master-Station verschwindet, wird der Boden mit einer hauchdünnen Fotolackschicht überzogen. In der Mastering Station wird diesem gläsernen Ungetüm die Umdrehungsgeschwindigkeit einer normalen CD verpaßt und ein Laserstrahl beginnt sein zersetzendes Werk. Zur Übertragung der Daten dampft der Laser im Rhythmus der digitalisierten Informationen Punkte in die lichtempfindliche Fotoschicht. Ein Punkt oder richtig Pit entspricht dabei der binären 0 oder 1 und ist nicht viel größer als die Wellenlänge des Lasers, also ungefähr 830 Nanometer. Die nun datengeschwängerte Fotoschicht wird mit blitzblankem Silber bedampft, um anschließend noch einmal mit einer dickeren Metallschicht überzogen zu werden. Die so entstandene Metallscheibe wird dann mechanisch von der Glasscheibe getrennt und fertig ist die Master-CD, die auch Matritze genannt wird. Diese Matritze ist, wie es sich für einen Stempel gehört, eine Negativform unserer späteren CD. Im echten Prägeprozeß wird ein Rohling, kleine Kunststoffscheiben, sozusagen die Deckel unserer CD, vor die Matritze gespannt. Mit einer Temperatur von 325 Grad Celsius wird eine Kunststoffschicht zwischen Rohling und Matritze gespritzt. Rohling,




Traummedium CD: 640 KByte auf Knopfdruck



Ihr Kinderlein kommet: *Willy Beamish* packt noch einmal aus.

Kunststoffschicht und Matritze wird ein sagenhafter Druck von 50 Tonnen aufgebürdet, und die CD ist geprägt. Anschließend wird ihr eine 295 Mikrometer dünne Aluminiumschicht aufgedampft (das ist 10000mal so dünn wie eine Zeitungsseite), der die Compact Disc später den silbrigen Glanz verdankt. Zum Schutz vor Kratzern und damit Zerstörung der Informationen wird die Scheibe abschließend lackiert. Als allerletzte Aktion wird die geschundene Scheibe mit einer Genauigkeit von einem Hundertstel Millimeter auf die exakte 51/4 Zoll Größe gestanzt und mit einem Mittelloch versehen. Maximal 30 Sekunden veranschlagt ein modernes Preßwerk für den gesamten Prozeß. Die Herstellung einer Master CD ist recht kostenintensiv, je nach Stückzahl werden die folgenden CD's billiger. Richtig billig wird's ab einer 100000er Auflage, dann liegen die Produktionskosten bei ungefähr 2 Mark. *cd*


Als nächstes erobert Willy das Mega-CD


Gefahren und Abenteuer warten auf Willy

Willenlos

Sierras Multimediawerkstätten nehmen ein Spiel nach dem anderen aufs Korn. Nach dem hervorragenden *Space Quest 4* wurde jetzt *Willy Beamish* auf die Scheibe gebannt. Wie Roger, konnte auch Willy nicht über seinen Schatten springen: In Rätseln und Grafik gleichen sich Disketten- und CD-Version, wie ein Ei dem anderen. Wie im Diskettenoriginal vorgemacht, leidet Willy unter ungerechten Eltern, paukgeilen Lehrern und gemeingefährlichen Babysittern. Die letzte Rettung des todunglücklichen Teenagers ist die Flucht in die Traumwelt. Gondelt der geschundene Willy durch die Fantasy-Welt, kommt er nicht um die Lösung von einigen kleineren Rätseln herum. Im Unterschied zur Diskettenversion werden die kleinen Rätsel im Teenie-Beamish-Niveau vorgetragen und steigern damit den Englischlerneffekt auch im verstehenden Hören. Habt Ihr gesteigerten Englischnachholbedarf und Spaß an einer flotten Spielweise, empfiehlt sich *Willy Beamish* als Mix aus flockigem Adventure und besserer Lernsoftware. *cd*

Drei Wochen war der Frosch so krank – jetzt quakt er wieder – Gott sei Dank!

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Sierra

MS-DOS 55%

Grafik: 63% Sound: 75%
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 286er, 640 KB, VGA
Unterstützt: EMS, Adlib, Soundblaster, Maus
Geplant für: Mega-CD

GUNSHIP™ 2000

Die Rennschlacht spielt sich jetzt auch auf dem Amiga ab



MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel +44 (0)666 504 326.



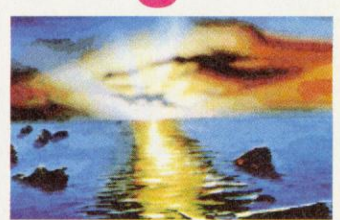


Gevatter Tod auf Abwegen: In den Hansestädten des Mittelalters hat der Senseträger Hiochkonjunktur.

Die Welle rollt: Dem *Patrizier* werden Fullscreen-Animationen untergeschoben.

Gülderling

Nachdem der Patrizier erfolgreich auf PC- und Amiga-Wellen schippert, entschloß sich Ascon-Boss Holger Flötmann, den Anker für eine CD-ROM-Version zu hieven. Der Wirtschaftssimulation der Hansezeit werden außer Pökelfleisch und Beulenpest eine ganze Menge neue Features aufgebrummt. Natürlich läßt sich Ascon nicht um eine anständige Musikunterstützung bringen: Die rasselnde Dudelsackmusik der Diskettenversion wird einer rauschfreien CD-Musik weichen. Dazu werden die alten Soundtracks noch einmal neu und in feinster CD-Qualität abgemischt. Da jedes poplige CD-Spiel mit erweitertem Sound protzt, entschied sich Ascon noch ein paar Features mehr in die Waagschale zu werfen. Die bereits in der Diskettenversion ansehnliche Grafik wird mächtig erweitert. Dazu gehören Fullscreen-Animationen ganzer Spielszenen und 12 ganz neu animierte Grafiken. Zu guter Letzt braucht der CD-*Patritzier* ganze 5 MByte Speicher auf Eurer gestreßten Harddisk. Den Gesamttest des neuen *Patriziers* werdet Ihr wahrscheinlich schon auf den nächsten *LASER AGE*-Seiten bestaunen dürfen. *cd*

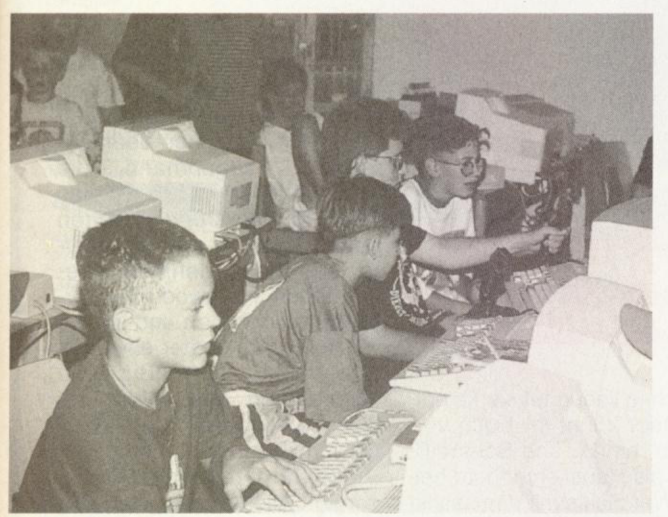


Bevor die Sonne im Meer versinkt, segelt der Patrizier auf der CD-ROM.

Custom Made

Wer sich gerne seine eigene CD in den Schrank stellen möchte, kann sich diesen Wunsch erfüllen. Die Firma Totronik in Stuttgart bietet einen kompletten CD-Service an. Für auf Festplatte angelieferte Daten kostet die "selbstgeschneiderte" CD 300 Mark. Im Vergleich zur *Wing Commander*-CD-Version, für die man immerhin 150 Mark abdrückt, kann man nicht einmal von Wucher sprechen. Versorgt Ihr gleich Eure Freunde mit, gibt es entsprechenden Mengenrabatt. Eine 100er Serie kostet nur noch 4000 Mark, also 40 Mark pro CD. Tragt Ihr richtig dick auf, seid Ihr mit der 1000er Serie richtig dabei. Für 7 Mark bekommt Ihr Eure Daten auf die CD. Die gleiche Firma liefert Euch auch Multisession Treiber für verschiedene CD-ROM-Laufwerke.

Computerferien im Schwarzwald



Spielend Programmieren lernen im Computercamp Freiburg

Urlaub mal ganz anders

Ganz ungezwungen geht es nach dem Motto „Mit Spaß dabei“ zur Sache. Langeweile ist ein Fremdwort, und der „Schulbankeindruck“ wird vergeblich gesucht.

Jeder Kursteilnehmer sitzt an seinem eigenen Computer. Schon allein diese Tatsache steigert die Motivation erheblich. Desweiteren wird nicht etwa nur Lehrstoff vermittelt, sondern der Schüler bekommt genügend Freiraum, um eigene Ideen zu verwirklichen. Es wird scharf darauf geachtet, Streß absolut zu vermeiden. Schließlich lernt es sich dann am besten, wenn alles „wie von selbst“ geht und kein Leistungsdruck herrscht.

BASIC, GFA-BASIC, Pascal, „C“ -Programmierung, Assembler, PC - MS-DOS, PC - Anwendungen

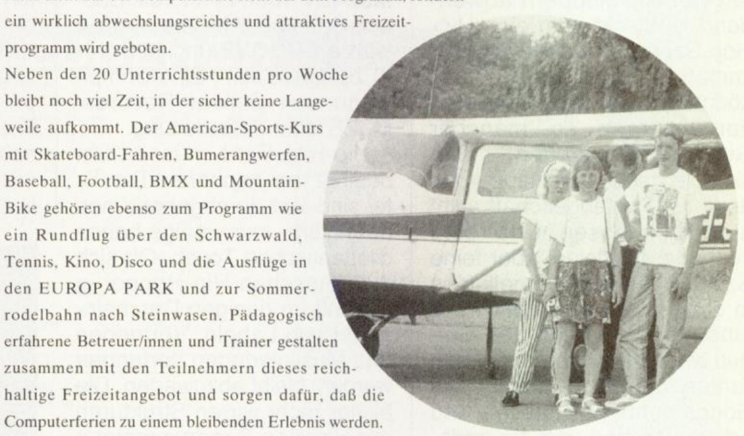
Ferienspaß

Computer-Camp

Hier machen die Ferien Spaß und im Computerkurs wird spielend das Programmieren gelernt. Im Feriencamp Freiburg bietet Computer World Kindern und Jugendlichen von 10 bis 18 Jahren in den Sommerferien ein tolles Programm. Von BASIC, GFA-BASIC, Turbo-Pascal, Assembler, PC - MS-DOS, PC - Anwendungen und „C“ - Programmierung stehen den Jugendlichen über 20 Computerkurse zur Auswahl. Selbstverständlich wird der Unterricht von qualifizierten und pädagogisch erfahrenen Dozenten gestaltet, hat jeder Teilnehmer im Unterricht seinen eigenen Computer, und erhält speziell für Kinder oder Jugendliche konzipierte Unterrichtsmaterialien.

Aber nicht nur der Computerkurs steht auf dem Programm, sondern ein wirklich abwechslungsreiches und attraktives Freizeitprogramm wird geboten.

Neben den 20 Unterrichtsstunden pro Woche bleibt noch viel Zeit, in der sicher keine Langeweile aufkommt. Der American-Sports-Kurs mit Skateboard-Fahren, Bumerangwerfen, Baseball, Football, BMX und Mountain-Bike gehören ebenso zum Programm wie ein Rundflug über den Schwarzwald, Tennis, Kino, Disco und die Ausflüge in den EUROPA PARK und zur Sommerrodelbahn nach Steinwasen. Pädagogisch erfahrene Betreuer/innen und Trainer gestalten zusammen mit den Teilnehmern dieses reichhaltige Freizeitangebot und sorgen dafür, daß die Computerferien zu einem bleibenden Erlebnis werden.



☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Wettbewerb Wettbewerb Wettbewerb

5 x 1 Woche Computerferien zu gewinnen

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

So können Sie gewinnen:

lesen Sie den obigen Text genau und finden Sie das Motto unter dem bei Computer World das Programmieren spielend gelernt wird. Schreiben Sie das Lösungsmotto (drei Worte) und Ihre Adresse auf den Gewinncoupon und ab die Post an Computer World.

Teilnahmebedingungen:

Teilnehmen kann jeder, außer Mitarbeiter der Firma Computer World. Einsendeschluß ist der 31. Mai 1993. Die Gewinner werden benachrichtigt.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Hier abtrennen und einsenden an: Computer World GmbH, Lexerstraße 6, 7800 Freiburg

Lösungsmotto: ______ Name: ______ Vorname: ______ PLZ: ______ Ort: ______ Straße: ______ Geb. Dat.: ______

Sofort kostenlosen Prospekt anfordern !



Computer World
EDV- Ausbildung & Computerferien GmbH
D-7800 Freiburg, Lexerstraße 6
Telefon (0761) 892869 Telefax (0761) 892884 BTX (0761) 892891



Hip Hop

Spätestens seit den Fantastischen Vieren weiß selbst Oma Müller aus Hintertupfingen, daß man auch auf Deutsch rappen kann. Den Blick von den kommerzgehetzten vier Hip-Hoppern abwendend, entdeckt man eine Hip-Hop-Szene, wie sie eigentlich kameradschaftlicher nicht sein könnte. Nicht zuletzt liegt's an der Ignoranz so mancher Giganto-Produzenten, daß sich die deutschen Rapper bis heute im Plattengeschäft nicht auftreiben lassen. Und recht so, denn die kleine, aber feine Szene hätte sich schnellstens in zwei Gruppen geteilt: Die einen, die allein um des Geldes willen ihren Sprechgesang runterplappern, sich ihre Songs schreiben lassen und erfolgreich sind und die anderen, die wirklich Spaß am "Musik machen" haben, auch wenn's mehr kostet als es bringt. Den deutschen Rappern ist es wohl auch ganz lieb so (so wie es ist), denn wenn was Gepreßtes kommt, kommt's von eigenen Labeln. So dürfte seit geraumer Zeit der Blitz-Vinyl-Sampler **Blitz Mob** (BV 1002-2) und die Buback-Scheibe **Kill the nation with a GROOVE** (Indigo 5114-2) zu haben sein. Eine Compilation von Sellout Records/ MZEE ist in Vorbereitung.

Hip-Hop-Fans müssen unbedingt mal reinhören: Die Titel sind fast durchgehend nett arrangiert – nur wenige haben dilettantischen Touch. Ob sich die deutschen Hip-Hopper in Zukunft im riesigen Durcheinander von Labeln, Vertrieben und Musikverlagen verfangen werden, bleibt abzuwarten. Die bisher recht wirren Strukturen der Hip-Hop-Szene scheinen sich jedoch zu lichten. Also dann, ran an die Kundschaft und Hände weg von Verträgen mit Kleingedrucktem. *kn*



Die Verwandlung

Richtig lieben tut sie keiner. Oder könnt Ihr Euch vorstellen, eine grüne Schmeißfliege als Haustierchen zu halten? Wer nichts mit den sechsbeinigen Krabblern anfangen kann, sollte niemals in seinem Leben ein Teleportations-Experiment durchführen. – Die Folgen können verheerend sein. Ihr paßt einen Moment nicht auf, die Tür zur Transporterkabine klemmt, und das genetische Desaster nimmt seinen Lauf. Die Fliegenatome haben sich mit Euren vermischt. Ab jetzt habt Ihr das dringende Bedürfnis, auf jedem Misthaufen nach dem Rechten zu sehen, mit den Flügeln zu brummen und kopfüber unter der Decke zu kleben.



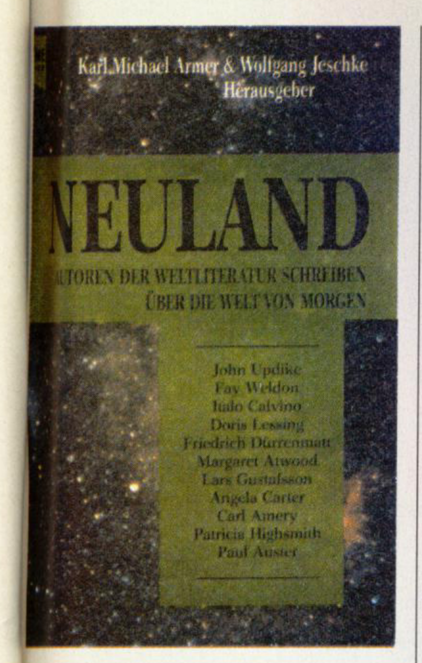
Bereits vier Hollywood-Wissenschaftler haben diese einzigartige Erfahrung hinter sich. 1958 schickte Regisseur Kurt Neumann den Physiker Francois auf den Fliegentrip und schuf so, zusammen mit Drehbuchautor James Clavell, einen Klassiker des Horrorfilms. Welcher Gruselfreund vergäße jemals die unsterblichen Worte "Help me, Help me" vom hilflos im Spinnennetz zappelnden Wissenschaftler. Schon ein Jahr später schob man in Hollywood mit "Return of the Fly" die schwarzweiße Fortsetzung nach.

Fast dreißig Jahre später fuhr David Cronenberg mit seiner Fliegen-Adaption einen Überraschungserfolg ein. Jeff Goldblum gab einen überzeugenden Fliegenmann, die Tricktechniker Chris Walas und Stephan Dupuis durften einen Oscar für die Spezialeffekte entgegennehmen. Wieder lief die Hollywood-Verwertungsmaschine an und spuckte zwei Jahre später eine weitere, leider nur mäßig gute Fortsetzung aus. Wem bei soviel Fliegerei der Kopf schwirrt, kann jetzt, dank Fox-Video, für Ordnung im Regal sorgen. Alle vier Fliegen-Filme gibt's im Sammelschuber für 120 Mark. *vw*

Edel-Zukunft

Es gibt immer noch genug Ignoranten, für die ist Science-fiction nicht mehr als ein triviales Zerrbild der sogenannten "ernsthaften" Literatur. Ein unermüdlicher Kämpfer wider dieses Vorurteil ist Wolfgang Jeschke, Autor, Redakteur und Herausgeber der Heyne-Science-fiction- und Fantasy-Reihen. Mit viel Sachverstand und Gespür für Trends und junge Autoren hat er den bei Heyne bereits zum achten Mal erscheinenden Jahresband "Das Science Fiction Jahr" zur deutschsprachigen Bibel der literarischen Zukunftsforscher gemacht. Auch der neueste Band ist eine wahre Fundgru-





be an Rezensionen, Kurzgeschichten, Autorenporträts und Marktberichten. Ein Muß für jeden ambitionierten Leser.

Wer sich noch höhere literarische Weihen sichern will, legt sich die, ebenfalls von Jeschke, herausgegebene Kurzgeschichtensammlung "Neuland" zu (ISBN: 3-453-06227-2, 20 Mark). 25 Autoren der Weltliteratur schreiben über ihre Visionen der Zukunft. Neben solchen Zelebritäten wie Dürrenmatt, Updike oder Calvino findet Ihr auch viele jüngere Autoren wie Paul Auster oder Ian McEwan. *vw*



Japanophile Edelmovies

Ihr habt genug von müden Comic-Serien im Vormittagsprogramm der Privatsender? Ihr mögt keine knuffigen Edelschnulzen im Zeichentrickgewand à la *Arielle*? Euch steht der cineastische Sinn nach fetzigen, erotischen und aktionsgeladenen Comic-Movies? Kein Problem. Der gehobene Zeichentrickfan befriedigt seine Lust nicht an herkömmlicher Dutzendware oder Disneyschen Edelstreifen, sondern führt sich japanische Comic-Kost in Buch-, (heißt dann Manga) oder Filmform (Kenner reden cool von "Anime") zu Gemüt.

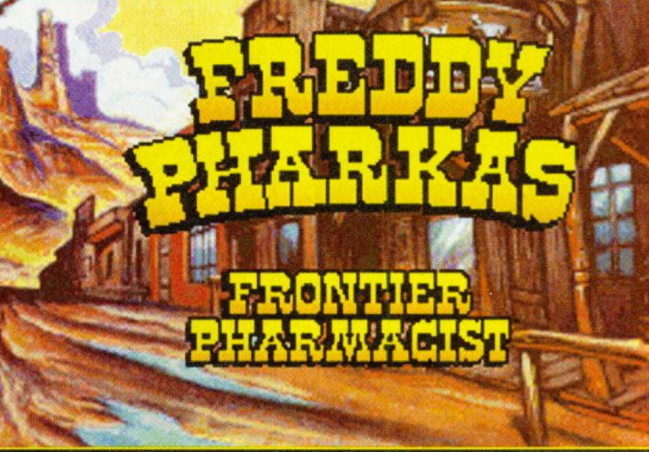
Dummerweise ist das Angebot an fernöstlicher Comic-Kultur hierzulande ziemlich kümmerlich. Fans greifen deshalb auf rassige Importware, möglichst auf qualitativ hochwertigen Laserdiscs, zurück. Erfreulich: Ein paar amerikanische Firmen, beispielsweise AnimEigo oder das U.S. Manga Corps, nehmen sich des japanischen Stoffes an und versehen die Filme in aller Regel mit englischen Untertiteln. Jetzt müssen sich die Fans nicht mehr die Platten aus den USA besorgen. Der Videospielversand **CWM** bietet seit kurzem verschiedene japanische Comic-Filme auf Laserdisc an (Wer möchte, kann natürliche auch "normale" Kinohits wie z.B. *Terminator 2* auf US-Disc bestellen). Eines gilt es jedoch zu beachten, bevor Ihr nun ein Bestellformular ausfüllt: Ihr benötigt einen NTSC-tauglichen Laserdisc-Spieler, um die schillernden Scheiben betrachten zu können. Sind die technischen Voraussetzungen erfüllt, steht dem ungetrübten Comic-Spaß nichts mehr im Wege. Besonders beliebt sind dabei nicht nur abendfüllende Zeichentrick-Kinofilme, sondern auch Miniserien. Ein Leckerbissen, der auch für neugierige Einsteiger interessant sein dürfte, ist die vierteilige Anime-Reihe *Dominion Tank Police*, die auf einer schmucken Doppel-CD geliefert wird. Der Schauplatz ist die fiktive Stadt Newport City, irgendwann am Anfang des nächsten Jahrtausends. Die Erde ist mit einem dichten Schleier toxischer Gase umhüllt, die Bewohner trauen sich nur noch mit Gasmaske auf die Straßen. Genetische Mutationen machen die Gegend unsicher. Als Verbrechensbekämpfer dienen nicht mehr Otto-Normal-Cops, sondern eine hochgerüstete Wahnsinns-Truppe, die mit Panzern durch Newport brettert und Kriminelle mit einem gezielten Kanonenschuß erledigt.

Ein weiterer Japano-Highlight ist die Serie *Bubble Gum Crisis*. Das futuristische Düster-Szenario ist fast schon symptomatisch für die japanische Comic-Szene. Im Jahr 2033 wird die Welt von multinationalen Konzernen beherrscht, die einen Großteil ihrer Gewinne der sogenannten "Boomer"-Technologie verdanken. "Boomer" sind künstliche Lebensformen, gegen die sich der "Terminator" wie ein harmloser Knabe ausmacht. So ganz im Griff haben die Konzerne die Bio-Computer-Maschinentechnologie jedoch noch nicht. Ab und an flippt eine solche Maschine aus oder wird von skrupellosen Gangstern für finstere Machenschaften mißbraucht. Die Tokioter Polizei ist machtlos, unmotiviert und zu mäßig ausgerüstet. Nur eine Gruppe vigilanter Mädels, die sich die *Knight Sabers* nennen, bietet den Boomers die Stirn. Drei CDs umfaßt die Sammlung mit bisher ingesamt sechs Folgen.

Abendfüllend geht es in *Projekt A-ko* zu. A-ko wäre eine normale 17jährige Schülerin, wenn da nicht eine winzige Kleinigkeit wäre: A-ko hat Superkräfte (warum, wird im Film auf höchst amüsante Weise erklärt). A-kos Widersacherin B-ko ist die schwerreiche Tochter eines mächtigen Industriellen. B-ko möchte die Aufmerksamkeit von A-kos Freundin C-ko (!) eringen und stellt sich in extra konstruierten Roboteranzügen A-ko zum Kampf. In dem Durcheinander mischt zudem noch ein geheimnisvolles Riesenraumschiff mit, das ebenfalls auf der Suche nach C-ko sind. Langeweile kommt in dem furiosen, rund 84 Minuten langen, Trickspektakel kaum auf. Der Film ist übrigens im 1,66:1 Verfahren auf der Laserdisc. Das heißt, am oberen und unteren Bildschirmrand sind schwarze Streifen – auch Letterbox genannt – zu sehen.

Nicht minder actionreich, aber mit einer ordentlichen Portion japanischer Mythologie verquirlt – und deshalb für Europäer schwer verdaulich – präsentieren sich die Abenteuer der *Vampire Princess Miyu*. Himiko, eine hauptberufliche Geisterjägerin, trifft auf den Vampir Miyu. Miyu, eine junge Frau, sucht nach bösen Dämonen, die auf der Erde ihr Unwesen treiben. Obwohl *Vampire Princess* stilistisch der Interessanteste der vorgestellten Filme ist, springt der mitreißende Funke nicht auf Anhieb über. Enthusiasten werden sicherlich ihre Freude an der kleinen Vampir-Lady und der methaphysischen Story haben. Dem Durchschnittsfan dürfte traditionelle Actionkost wie in *Dominion* eher behagen. *mh*

Größer und schöner: Die Dungeon-Saga *Eye of the Beholder* geht in die dritte Runde.







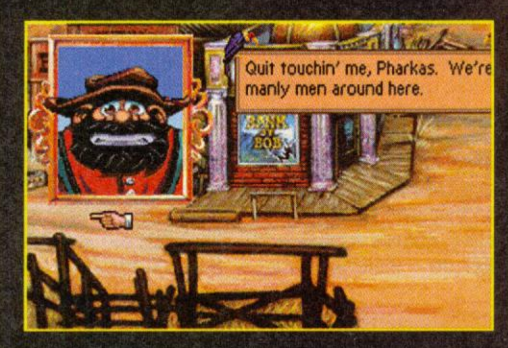


erscheint am 26. Mai 1993

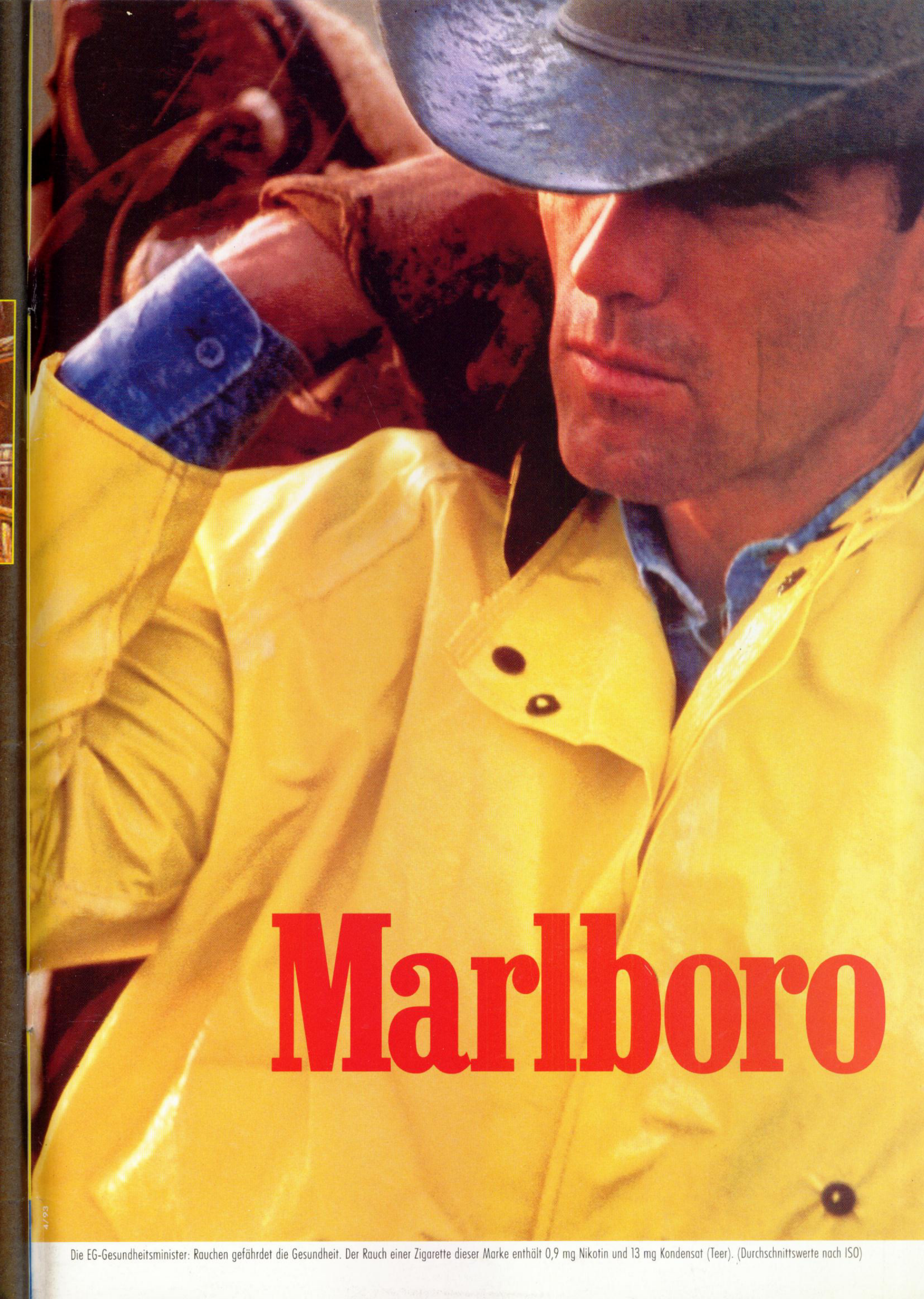
Wir scheuen für Euch keine Kosten und Mühen: In der nächsten Ausgabe der *POWER PLAY* gibt es einen ausführlichen Bericht über die große ECTS-Show in London. Hier werden nicht nur die Spieleknaller für den nächsten Sommer vorgestellt, sondern auch Trends und Tatsachen präsentiert. Wir nehmen die wichtigsten Spielemeilensteine unter die Lupe und verraten Euch, welche Genres gerade besonders beliebt sind.

Damit nicht genug. Das nächste Heft wird wieder gefüllt mit kompetenten Tests, hilfreichen Tips und aktuellen Infos. Mit dabei sind – wenn alles klappt und die Softwarehäuser mitspielen – ein Test vom neuen Al "Larry" Lowe Adventure **Freddy Pharkas**. Dungeon-Tüftler schlurfen durch die finsteren Gewölbe des neuen SSI-Rollenspiels **Eye of the Beholder 3**. Strategen dürfen sich auf einen ausführlichen Bericht über die Computerversionen des Taktikklassikers **Nectaris** freuen.

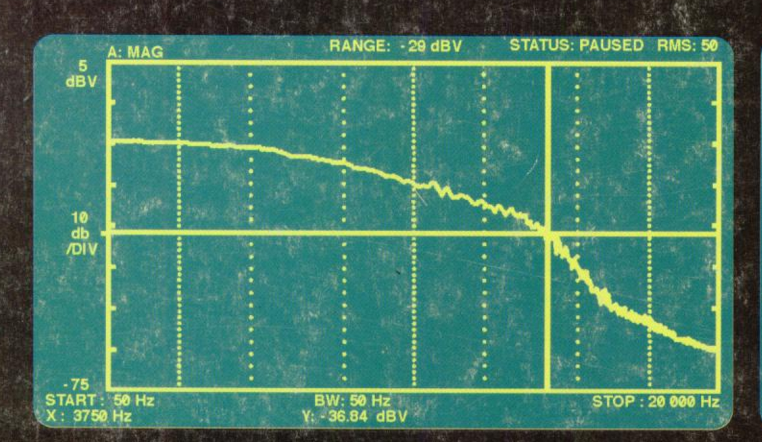
Selbstredend werden auch die Videospieler unter Euch nicht vergessen. Aus dem fernen Osten kommt das grafisch pompöse **Ogre Battle** fürs Super Nintendo. Mega-Drive-Besitzer erwartet ein Bündel voller Neuheiten.



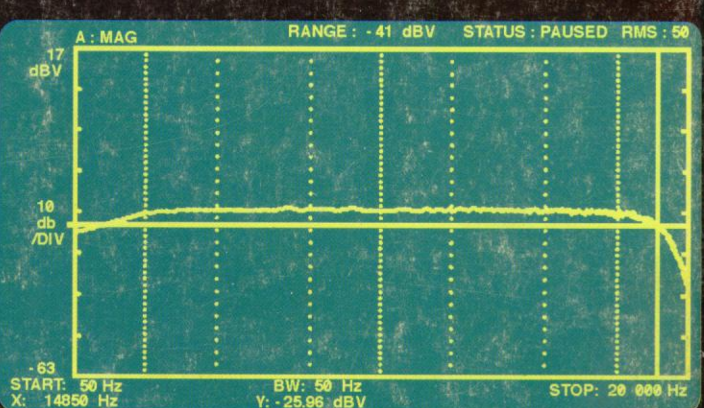
Al Lowe schlägt wieder zu: *Freddy Pharkas* sorgt für Lacher.


Marlboro
4/93
Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

HiFi-Stereo-Sound



Herkömmliche Soundkarte: 13 kHz Sampling: fehlende Höhen, überhöhte Bässe



ATI STEREO-F/X: 44 kHz Sampling: Linearer HiFi-Frequenzverlauf

Audio
Das Magazin für HiFi und Musik
Für uns getestet im Audio-Magazin Labor

zum Mono-Preis

Jetzt mal ehrlich: Würden Sie heutzutage noch eine Mono-Anlage kaufen?



WinDAT Digital Audio Transport

Oder würden Sie sich mit der Klangqualität eines Kofferradios zufrieden geben? Ehrlich gesagt, wir auch nicht.



NEU: VGA + Stereo auf dem Fernseher

STEREO-F/X

Digitaler Stereo-Sound in HiFi-Qualität. Außerdem im Lieferumfang: WinDAT und DOS-DAT: Digital Audio Transport-Software für Aufnahme, Wiedergabe und Editieren.

Und mit dem Stereo-Effekt-Generator klingen selbst Mono-Games im räumlichen Quasi-Stereo-Sound.

- 2 x 4 Watt Stereo-Ausgang
- MIDI kompatibel (Box optional)
- Treiber für Windows und DOS
- 44 kHz Mono, 22 kHz Stereo ADC
- Eingang für Micro und CD-Player
- 11 Voice FM-Synthesizer
- Joystick-Port, Dual Speed
- Schalterlose Installation per Software
- AdLib + Sound Blaster kompatibel
- 5 Jahre Garantie
- DM 299,- *

VGASTEREO-F/X

Die neue Multimedia Karte. STEREO-F/X, WONDER XL Super-VGA und Anschluß an Fernseher mit SCART-RGB Eingang auf einer Karte.

CODE (COlor Depth Enhancement) ermöglicht die Darstellung photorealistischer Bilder mit effektiv 262.144 Farben

wie STEREO-F/X, zusätzlich

- 16 Bit VESA Super VGA
- 72 Hz flimmerfrei
- 800x600, 32.768 Farben
- 1024x768, 256 Farben
- CODE für 262.144 Farbeffekt
- 400 DPI Maus + Mausport
- MIDI-Box In/Out/Through
- MIDI Sequencer Plus Jr.
- Fernsehanschluß an SCART-RGB
- DM 595,-* mit 1MB Video-RAM



DM 199,-
* unverb. Preisempfehlung



ATI-Distributoren:
Deutschland: Access Computer 089/42 00 6-0 Fax: -110 Macrotron 089/42 08 0, Fax 42 36 79 Merisel 0 81 42/41 80 Fax: 38 90
Österreich: Macrotron 0222/40 81 54 3-0 Fax -50 Merisel 0222/61 69 79-7 Fax -720
Schweiz: CPA 056/84 95 00 Fax 83 42 04

ATI Technologies
Rosenkavalierplatz 15
8000 München 81
Mailbox-BBS: 089/92 88 01 - 98